Beep
MAGAZINE FOR GAME KIDS
6
コンピュータゲーム情報誌●ビープ
1988 JUNE 390円
昭和60年4月2日第3種郵便物認可 昭和63年6月1日発行
(毎月1回1日発行) 第4巻6号 通巻44号
特集1
ゲームをやるならこのマシン!!
ゲームマシンの条件／忘れちゃいけないアミーガ　予想！スーパーファミコン&セガマークV／買って得する?このマシン!?／なぜスペハリ3Dはワク付きか?／ハチハチ買うならこのマシン！／中古きょう体購入法／BEEPERのための究極マシン!?
特集2
一刀両断!!当世セガ事情
剣聖伝／天才バカボン／スーパーレーシング／ソロモンの鍵
●コナミ
"激ペナ大会"レポート
●今月のパイルドライバー
ファンタジーゾーン●PCエンジン
●徹底研究スペシャル
ホットロッド●ビデオゲーム
ナムコクラシック●ファミコン
GAME MACHINE

エグザイル 7月発売

■PC-8801 R/H/VA
■PC-9801 シリーズ
■MSX2　各8,800円

Renovation……それは、革新的であること。
常に時代を見つめ、新しいGameを創造してゆく。クオリティの高い、革命的作品を次々に生み出そうと、さらに決意をかためた日本テレネット。Renovation Gameは、そんな日本テレネットの新しいテーマです。

エ
グ
破戒の
イスラムの謎、隠された史実が蘇る。
アクション・ロールプレイング・ゲーム
世界を動かしているのは誰だ? 超大国たる米国かソ連か? それとも東西両陣営のポリティカルパワーか? 否、表面に出ている国々、政治家は踊らされているだけではないのか? その背後には何があるのか? 史実の向こうに透けて見える影に憑かれた時、我々のプロジェクトは始動した。エグザイル……この単語の中には人類の過去が、未来が隠されている。全世界的なスケールで圧倒する革新のシナリオ、エグザイル。時を待て!

The Newspaper for Beepers
BEEP Press —Externals—
No. 15
Edited by 阿木二百

●PCエンジンのその後

NECホームエレクトロニクスの発表によれば、3月末まででPCエンジンのハードは60万台、ソフトは総計で180万本出荷されているそうだ。3月以降の状況を見ても、Rタイプなどの強力ソフトが出たこともあって、これまでのピークであった年末年始の8割方の盛り上がりを見せている。また、扱いの少なかった量販店でもPCエンジンの販売に力が入ってきたようで、夏までになんとか100万台に達するのではないだろうか。

参入メーカーも、アイレム、カルチャーブレーン、ウルフチームなどのメーカーを含めて11社とも、20社近くとも言われるほど増えてきてかなり心強くなってきた。

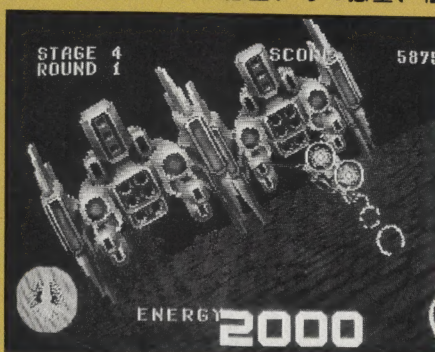
で、ソフトのほうでは一部の雑誌に出ていたCDゲーム「天外魔境 ジライア」（ハドソン）なんだけど、現在2割程度の出来だとか。おそらくCDプレイヤーの発売に合わせ、秋ぐらいに登場するのではないかと言われているぞっと。

●セガ体感ゲーム第8弾登場!!

新作スクランブルでも紹介しているが、セガから「スターウォーズ」を題材にした新体感ゲーム〝ギャラクシーフォース〟が登場した。

この新作のなんともカッコいいところは、筐体（きょうたい）のデザイン！ 宇宙船をイメージさせるような円形筐体にスチール製のロールバーが付いていていかにもハイテックしているのだ。もちろんデザインだけではなく、乗り心地（？）もいい。筐体のサイドから乗り込んで、シートに体を滑り込ませ、発進させてみよう。26インチの大型モニターに映る美しい画像を見ながら右サイドレバー（操縦桿）をひくと、その動きに合わせてコックピット全体が上下に最大30度、左に335度、右に335度と左右合わせて最大670度回転するんだ。左サイドのスロットルでスピード調節しながら進んでいくと、いかにも宇宙空間を浮遊しながら飛んでいるって感じがよく出ているぞ。

画面は、人工惑星、砂の惑星、植物の惑星、火山の惑星の4シーンから構成されていて、敵要塞を右サイドレバーのショットと誘導ミサイルで破壊していくわけだ。

ちなみに、大きさは奥行き2.84メートル×幅2.84メートル×高さ1.8メートルと、今までの体感ゲームでは最大のサイズ。値段もビッグで、480万円ともっとも高いのだ。

●ハイ·テクノロジーレーベル〝サイトロン〟設立！

これまでアルファレコードのG.M.O.レーベルの全作品の制作や、CBSソニーおよびポニーキャニオン発売のビデオソフトのプロデュースを担当していたデジタル・エンターテイメント（株）が、社名を「サイトロン・アンド・アート（株）」と改め、コンピュータ音楽・ビデオソフト・ゲームソフトなどの企画制作を目的に「サイトロン・レーベル」を設立した。

このレーベルでは、（株）ポニーキャニオンと提携し、今後とも時代の最先端を行くハイ・テクノロジーを活用した新商品を開発していく予定だ（将来的にはCD-Iなどの制作も担当するらしい）。

当面は、ビデオで「ストリート・ファイター」および「魔界村」（ともに5月21日）と「グラディウスII」（6月21日）を、また、CD、CT、LPで「ニンジャウォーリアーズ」（6月21日）、「ギャラクシーフォース」（7月21日）を発売していくようだ。

G.M.O.等で蓄積したノウハウに、ポニーキャニオンの推進力を得て、パワーアップするサイトロンに注目しよう。

◎今月の数字

ゲームデザイナーの年収（BEEP編集部推定）

名前	年収
堀井雄二（フリー、34歳）	2000万
遠藤雅伸（ゲームスタジオ、29歳）	700万
上田和敏（アトラス、33歳）	1100万
藤沢　勉（フリー、29歳）	600万

○詰め込みゴメンの編集後記

フォッフォッフォッ。今月はな〜んと編集後記に登場の水晶玉じいさんじゃ。先月号でPCエンジンの〝海辺を走るカッコいいスポーツカー〟の姿が消えたと言ったのじゃが、どうやら岩陰に隠れていただけでやっぱり出るようなのじゃ（編集後記にまで登場しおって、このっ、ボケが！ 阿木二百·談）。いやはや、ゴメンナサイじゃな。フォッフォッフォッ（まあ、出るのなら許す。阿木二百·談）。

そのかわりと言っては何じゃが、新情報を2、3提供してしんぜよう。

「深海底のような背景の前で巨大キャラと格闘している戦闘機と、かわいいヘリが飛んでいるのが見えるぞよ」

時期はまだ皆目見当がつかんが、期待してもよさそうじゃ。ということで、今月もさらばじゃ。フォッフォッフォッ（来月は、まさかと思うが、目次を乗っ取ってしまうんじゃないだろうな。阿木二百·談）。

Beep

1988 JUNE 6

CONTENTS

2 BeePress Externals

14 今月のパイルドライバー
ファンタジーゾーン(PCエンジン)

19 新作SCRAMBLE

20 PCエンジン
パワーリーグ/RタイプII

24 MSX
紫醜罹/ハウ・メニ・ロボット/
ファミクル・パロディック/殺人倶楽部/
ウルティマ　恐怖のエクソダス/谷川浩司の将棋指南II

129 ビデオゲーム
ゲーセンで見つけた㊙新作/グラディウスII　ゴーファーの野望/
超絶倫人ベラボーマン/Dr.トッペル探検隊

136 パソコン
ファンタジーIII/VIETNAM1968/司政官/エグザイル・破戒の偶像/
アールウィーバーベースボール/Rタイプ

142 ファミコン
真田十勇士/3Dホットラリー/消えた後継者/ぼくってウパ/
ファイナルコマンド/妖怪道中記/カイの冒険/三国志/源平討魔伝/
ファイナルラップ

29 File Beep
●遠藤雅伸のランダムトーク　聞き手●遠藤雅伸
小林誠の巻

32 ●ミスターMのサウンドクラブ　文●ミスターM
サンプリングがゲーム音楽を征服する日

34 ●午前零時のネットワーカー　文●YAS
「電話料金の恐怖」

36 ●最新・地球ソフトウェア報告　文●桃園隆夫
車と音楽はボクらの必須アイテムさ!

38 ●マニアル浜口のTVゲーム進化論　文●浜口 勇
ファミコンゲームの秘密に迫る

41 特集1
ゲームをやるなら このマシン!!

42 ◆徹底解剖! ゲームマシンの条件
――X68000源平討魔伝完成!

47 ◆忘れちゃいけはいアミーガ

50 ◆予想! スーパーファミコン&セガマークV

52 ◆買って得する? このマシン!?
PC-88/FM77AV/X1シリーズ/PC-98/ファミコン/セガ/PCエンジン

62 ◆スペハリ3Dはなぜワク付きか?

64 ◆ハチハチ買うならこのマシン!

66 ◆中古きょう体購入法

68 ◆究極のゲームマシン!

70 TAKE ON!の自分のドヒョーッ!!
第11回/五月晴れ2本立て興行　文●TAKE ON!

73 特集2
一刀両断!! 当世セガ事情
剣聖伝/天才バカボン/
スーパーレーシング/ソロモンの鍵

84 Dr. KILLのマルチターゲット

86 熱気むんむんっ!!
ファンタシースターII企画会議レポート

87 シムルグント王族記外伝
MOON DANCER/第6回　文●堀 蔵人

94 バグ猫たいにゃん
第16回/へろへろ　文●TINYAN

96 らくしょ=にしぢまの
どこからでもかかってきなさい〈2〉　文●らくしょ=にしぢま

98 ドクトルだみおのデザインで見る!　文●ドクトルだみお
第5回/ドラゴンクエストIIIの巻

101 徹底研究スペシャル
I　ホットロッド(ビデオゲーム)
II　ナムコクラシック(ファミコン)

110 コナミ主催
編集部対抗"激ペナ大会"

114 ただ今、ヒット中!
パソコン・ファミコン・セガ・ビデオゲーム人気BEST9

116 読者プレゼント

117 辛口連載・私が悪うございました
今月の材料:上級フライトトレーナー・スカイフォックス・FALCON
文●山村モヘップ(14)

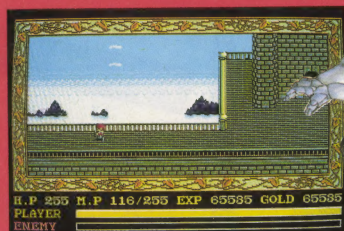
120 びーぷるランド

126 ほかほか瓦版

128 次号予告/GAME OVER

146 新連載/ピンボール・グラフィティ
BALL1:F14トムキャット

表紙イラスト=溝口イタル　表紙デザイン=亀海昌次

2人の女神とは誰のことなのか?
6冊の書物に書かれた物語の本当の意味とは?
優しさから、感動へ。
もともとイースは、〝I〟と〝II〟でひとつの物語になっている。
だから、イースIのタイトルにはOmen(前兆)という言葉が記されていた。
それゆえ、前作は完結しながらも、数多くの謎を残した。
その謎がいま、すべて解き明かされようとしている。
「イース」から感動の「イースII」へ………。
アドル
レグス
リリア
バノア
■前作の4倍のデータ量を有し、3部構成からなる壮大なストーリー。曲線的、立体的でリアルなグラフィックとより広大なマップ、前作以上の重ね合わせ処理、スクロールの高速化により、ゲームの奥行きをさらに深めました。
■レコード、CDにもなった前作をしのぐオリジナルBGMが24曲。さらに、各シーンにマッチした数多くの効果音がゲームの臨場感をさらにアップさせます。デカキャラとの闘いも、より迫力が増します。
H.P 255 M.P 116/255 EXP 65535 GOLD 65535
PLAYER
ENEMY
■アイテム数が増え、さらに6種類の魔法が加わり、敵との戦闘バリエーションが豊富になりました。基本操作は前作と同じですが、「入口に入りやすい」「複雑な地形も歩きやすい」など、操作性はさらに向上しています。高速モードでプレイしても、わずらわしさは感じません。

株式会社 コンパイル
〒732 広島市南区大須賀町17-5シャンボール広交310号
Phone：082-263-6006 Fax：082-263-6049

ダイナ・トレイターを撃破しろ！

砕くぞ、巨大地上要塞！

デットテック・ワールドを救え！

闇の大河を飛べ！

荒れ狂う敵の攻撃！

これがバイオ・サイバーだっ！

プラズマボール、大出力！

8種類の特殊武器！

全8ROUNDの壮大な世界
驚異の超高速スクロール
進化する多彩な特殊兵器
壮大なるオリジナル・デモ
心理構造を突く攻撃パターン
巨大奇形植物群、怒濤の攻撃
どぎもを抜く大迫力サウンド
アレスタ設定資料集付き

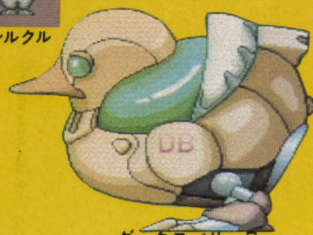
SUPER BIO-CYBER SHOOTING

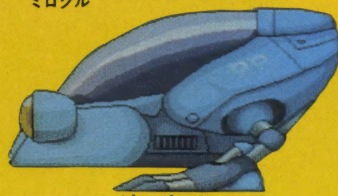
ALESTE

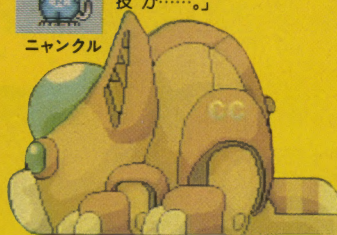
アレスタ　¥6,800

MSX2 MEGA ROM
RAM16K以上
VRAM128K

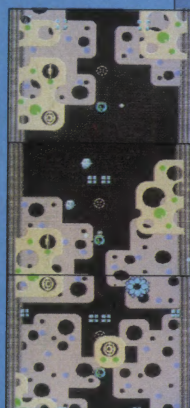
のーみそコネコネ
COMPILE

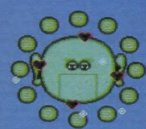
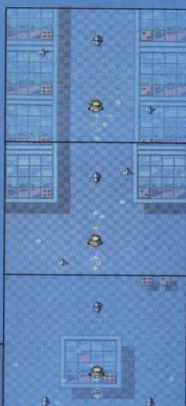
シルクル「スピードなら私が1番。エッグマはうしろについているけど、なれればなんでもないよ。個性派の人は私ね！」

ダックスベリー号
DUCKS BERRY

ミロクル「ボクのマシンは利点もないけど欠点もない。ウデに自信のある人は、ボクをえらんで!!」

ピーピーケロル号
P.P. KEROL

ニャンクル「初心者は、ボクをえらぼう！スピードもわりと、あるし、最強の"かくれ技"が……。」

スィエルシャート号
CIEL CHATTE

マミクル「連射スティックのある人は私。ターボビームがやくにたつわよ！」

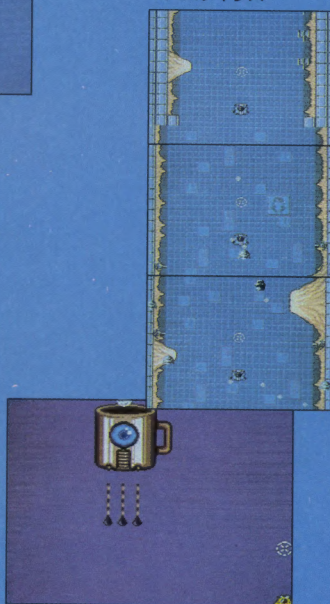
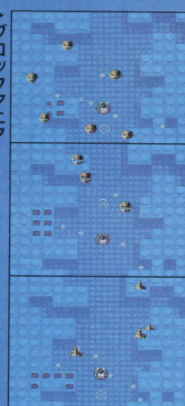
マインマイム号
MINE MIME

▲ボスキャラ・ボヨンボ

▲ファンタチーズ

▼ジグソーパズル

▼バスディウス

▲ボスキャラ・ビッグココア

▼ブロックマニア

◀ネクロガルド

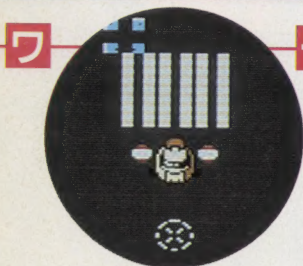
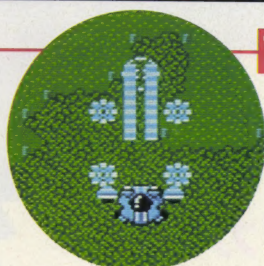
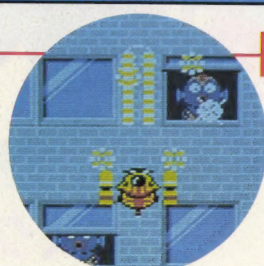
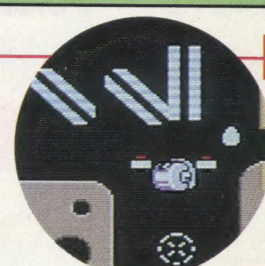
▼ボスキャラ ペンブルブラザーズ

キャラクターイラスト募集

ファミクルパロディックのマシンと主人公達の似顔絵を送ってください。優秀作品は、この誌面に発表してステキなプレゼントをあげちゃうよ！
送り先：東京都千代田区神田佐久間町
4-6 斉田ビル3階
BIT²販売㈱
「ファミクルイラスト係」へ。

次回作予告"首斬り館"

担当者が首切りをかけて制作中！
乞うご期待！

本格派アドベンチャーゲーム
秘録 首斬り館（くびきりやかた）
―逐電屋 藤兵衛―

ワープアップ

ダックスベリー号

ピーピーケロル号

スィエルシャート号

マインマイム号

最大のゲーム大会が始まった。

MSXマークはアスキーの商標です。
メガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。
※製品のお問い合わせは㈱BIT²へ、商品の取扱いはBIT²販売㈱へ。

各種スタッフ募集 ㈱BIT²では只今各種スタッフを募集しております。詳しくはお問い合わせ下さい。☎03(479)4558 担当 辻谷

「あれ、あれれっ…」と笑えるパロディタッチのシューティングゲーム。でも中身はひと味違うぜ！

ファミクルパロディック

©1988 BIT²

楽しさ10,000倍で新発売

MSX2 MEGA ROM S-RAM対応 2メガROM定価¥6,800
●RAM64K以上、VRAM128K以上が必要です
●この製品はMSX2マークのついていないコンピュータでは使用できません

パピクル

「カワイクないって、きらわないでくれ。私は、バリアがついちゃうのだ!!」

ヴォレビュール号
VOLLER BULLE

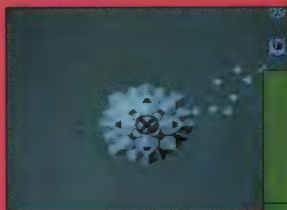
時(ファミクル)は2390年。ここ"亜空間ゲームハウス"は、今や興奮のルツボ。敵を撃破した歓声や、おしくもやられてしまった悲鳴が渦巻き、手に汗にぎる熱戦が繰り広げられている。中でもファミクル一家の活躍は目ざましい。でもゲーム大会は、まだ始まったばかり。この先、敵キャラも手ごわいぞ――。

ゲームは、一家総出でゲーム大会に出場する、コミカルなファミクル一家が主人公。それぞれがハンドメイドのマシンに乗り、次々と敵を破壊させて行く。このゲーム大会が、キミが体験する本物のゲームだ。
ファミクル一家が持ちよったマシンから１台をセレクトすると、いよいよゲームワールドへ出発だ。

ところで、ゲームを進めていくうちに、「あれっ、あれれ…」と思うエリアが登場。そう、あの歴史に残る名作ゲームの数々が背景などにパロディ・タッチで出てくるのだ。思わずなつかしくなったりして…。でも気をゆるめてはいけないぞ。頭をかかえ込むほど難かしいエリアも登場する。ファミクル・パロディックは、まさにシューティングゲームの集大成だ！

▲ボスキャラ・ジャンボイ

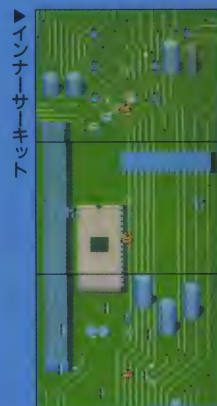
▲クレージーエンパイア

▶スーパードカンシスターズ

◀ファミクルランド

▶インナーサーキット

▲ボスキャラ
コスモ・ガブリエル

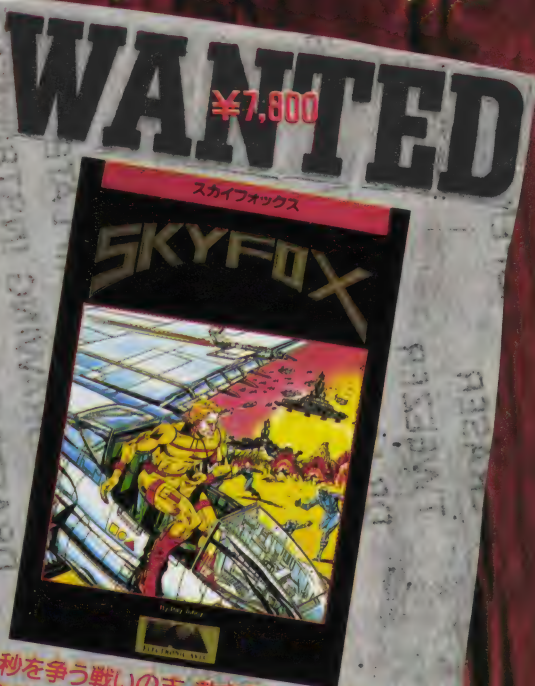
ヴォレビュール号

★敵キャラ70種類以上
★攻撃パターン50種類以上
★臨場感あふれるBGM20数曲
★全ステージに攻撃パターンも攻略法も異なる大ボス10種類
★5種類の自機がそれぞれ違うパワーUP
★PAC SRAMカートリッジの使用でセーブ機能がつきます

ついに今世紀

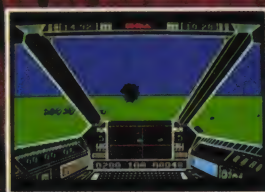
制作、発売元
株式会社 BIT²(ビッツー) 〒151 東京都渋谷区千駄ケ谷1-7-9 コーヨービル3階 TEL.03(479)4558 FAX.03(479)4117

販売元
BIT²(ビッツー)販売株式会社 〒101 東京都千代田区神田佐久間町4-6 斉田ビル3階 TEL.03(862)6886 FAX.03(862)2263

やってきた。

ムをマークせよ!

0.1秒を争う戦いの末、敵を撃ち落した時との爽快感は現実からの逃避を促し、常用者は学生や主婦にも広がっている。

――スカイフォックス。信じられないスピードとパワーを秘めた最高兵器に乗り込む君は、雲の間を通り抜けてコンマ1秒を争う戦いの中を飛翔する花形パイロットだ。シナリオは全部で15通り、うちトレーニング・ミッションが7通り、侵略が8通りとなっている。敵の侵略を許さず敵軍を全滅させない限り戦いは終わらない。加えてさまざまな計器にも気を配らなければならない。つまり君には本物のパイロットと同じ技術が要求される厳しいゲームなのだ。

PC-8801SR、FR、MR、TR、FH、MH、VA (5"2D)

★続々と現われる敵機たち。窓の外とレーダーを十分注意しろ!

★さあいよいよ出撃だ!だがその前に全てのメーターをチェック!!

アメリカのベストセラーを日本でも

地下牢を中心にくり広げられる正統派R.P.G.「バーズ・テイル」。ファンタジーと恐怖に満ちたこの世界をクリアするためには数多くの魔法を使いこなし、複雑なダンジョンを徹底的に調べなければならない。バラエティーに富んだ豊富なモンスター、迷路と特殊仕かけ、論理パズルに魔法の品々……。85の呪文をとなえながら、目の前に展開する伝説の世界に君は酔いしれる。

PC-9801VX、VM、M対応(5"2HD)
VF、F(5"2DD)、U、UV(3.5"2DD)
★MS-DOSが必要です

ELECTRONIC ARTS®

〒106 東京都港区東麻布1-10-12カメタビル6F
カストマースサービス専用電話03(505)3130

★只今エレクトロニック・アーツではテクニカルマネージャー、その他スタッフを募集しております

アメリカから凄いやつらが

このゲー

WANTED
¥9,800
上級 フライト・トレーナー
Advanced CHUCK YEAGER'S
Flight Trainer

大空を縦横無尽に飛翔するテストパイロットに憧れ、危険な音速の壁に挑む飛行少年が全国的に増加中。

何年か前に日本でも公開された"ライトスタッフ"という映画を憶えているだろうか。実はあの物語は、このゲームで君達に色々と飛行特訓をしてくれるチャック・イェーガーをモデルに作られた映画なんだ。音速の壁を破った世界有数のテストパイロットである彼ならではの技術をシミュレーションしてみないか。目の眩むようなスピードの中、高層ビルの谷間を飛び抜けてゆくリーダーを追跡しよう。
PC-9801VX、VM、M対応(5"2HD)
VF、F(5"2DD)、U、UV(3.5"2DD)

大リーグ屈指の名監督アール・ヴィーバーが大リーグのスタープレイヤーを連れて日本の野球ファンに贈る挑戦状だ。豪快なアクションシーン、精密な選手データと球場データ、加えて美しいグラフィック。芝、フェンス、風向きを正確シミュレートするばかりか、選手の疲労度など今までにない部分でのゲーム化に成功。スピリット・スクリーンや打球の追尾画面で臨場感抜群!このゲームを知らずして野球を語ることができないぞ。
PC-9801VX、VM、M対応(5"2HD)
VF、F(5"2DD)、UV(3.5"2DD)

★墜落するとイェーガーの手厳しいお説教が待っている

★飛行機が変わればコクピットも変わる。細かい所もリアルなんだ

★OBセントラル対OBパシフィックの一場面。さあプレイボールだ!

★東京ドームを含めて球場は全部で16。もちろん試合にも影響する

ソフトが充実して
限りなく広がる。

NEC

SOFT NEWS②

●6月3日——帝国の逆襲迫る。

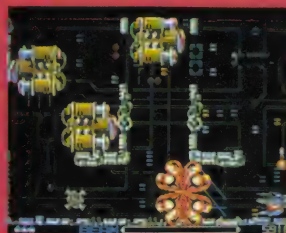
復讐のかたまりとなったバイド帝国の逆襲が、目の前に迫った。
おぞましい異形生物たちが、地の底からわいて出るように、襲ってくる。
そこは、まさに悪の巣窟。死と隣り合わせの恐怖の連続に、キミはたえられるか。
R-9に乗って、帝国の支配者バイドを、倒すのだ。

6月3日発売予定
希望小売価格4900円
ハドソン

ステージ5

ステージ6

ステージ7

ステージ8

©1988 HUDSON SOFT LICENSED FROM IREM CORP.

えたぎる。

大もうけしたり、失業したり。しょせん、人生なんて、ルーレット。
のってみなけりゃ、わからない。
はてさて、キミの人生は？

遊々人生

ハドソン　好評発売中　希望小売価格4500円

©TAKARA 1988.　©1988 HUDSON SOFT

PC Engine

PCエンジン、スタート。いま、異次元との闘いが、視覚、聴覚を通じて脳を直撃する。画面いっぱいにキャラクターが動きまわる超リアルなビジュアル。ステレオ6ch（内部）のスーパー・エキサイティング・サウンド。そして色彩はなんと512色。目と耳から、キミは、ゲームの世界にひき込まれていく。

ピーシーエンジン
PCEngine
標準価格24,800円

●このマークは、ホーム・エンターテイメント・システムの意味です。今後、発売されるピーシーエンジンのソフトには、すべてこのマークがついています。お確かめのうえ、お買い上げください。

DIGITAL INNOVATOR
日本電気ホームエレクトロニクス株式会社

PCエンジンの
闘いの世界が、

PCEngine

アールタイプ R-TYPE I™

ハドソン

好評発売中

ステージ1

どこまでも続く洞くつ状の前線基地。四方八方から狙われている砲台を突破すれば、邪悪なボスキャラが立ちはだかる。

ステージ3

巨大な戦艦オンリーが、ズズンと目の前に出現する。全身の神経を自機R-9に集中させて、悪夢のような戦艦を撃沈しろ。

ステージ2

上下の壁から無数の異形生物がザワザワと迫ってくる。ここは、まさに悪の温床。不死身の大蛇が生息するボスキャラ、ゴマンダーに注目。

ステージ4

背すじも凍るメカ細胞面。異形キャラ、スカルトンが無数の細胞を生み落としていく。ボスのコンパイラーの分裂攻撃に気をつけろ。

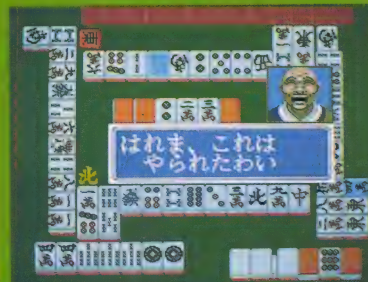
POWアーマーをとると、自機R-9が3種類、3段階にパワーアップできる。

希望小売価格4900円

乱れ切った世の中を、麻雀で天下統一だ。家康、信長、秀吉がいる。ねね、淀君、山内一豊の妻がいる。天下をとるのは、誰だ。

5月20日発売予定

ハドソン

戦国麻雀

死闘が、に

悪と恐怖が支配する異次元空間。
それが、アールタイプの舞台バイド帝国だ。
血も凍る巨大なボス・キャラ。緊張の限りをつくす戦闘シーン。
ゲームセンターそのままの壮絶な闘いが、
PCエンジンのリアルなビジュアルとサウンドで、
いま、よみがえる。

好評発売中!!

ハドソン
- ★THE功夫　★上海
- ★ビックリマンワールド
- ★カトちゃんケンちゃん
- ★ビクトリーラン
- ★邪聖剣ネクロマンサー

ナムコ
- ★妖怪道中記

6月発売予定
- ★パワーリーグ（ハドソン）

7月発売予定
- ★エイリアンクラッシュ

以下続々封切予定

※タイトル・発売日等は変更される場合があります。

昼なお暗いワードナの森に展開する少年の愛と冒険の物語。
本格アクションRPGでNECアベニューついに始動。

LICENSED BY TAITO CORP.

ワードナの森

7月発売予定

NECアベニュー

※写真は業務機用のものです。

PCエンジン
NECアベニュー
定価未定
文／SHOTAN.I

ファンタジーゾーン

戦闘再開！蘇れファンタジーゾーン

えっ？ NECアベニューの第1弾はワードナの森じゃなかったの？ ファンタジーゾーン？ それなら許しちゃうよ。

©SEGA 1986 画面写真は、すべて開発中のものです。

ワイドビームを発射！ しかし敵はどこにもいないよ？

超特報だよ！

どーも。PCエンジンをすでに持っているSHOTANです。今月のパイルドライバーは、PCエンジンに新規参入した「NECアベニュー」のレポートだよん。

で、その「NECアベニュー」の第1弾は、なんと、超特報「ファンタジーゾーン」だ！

あれ？ みんなおどろかねーな。でもみんな、ワードナの森のほうが第1弾と思っていたんじゃないかな？ まっ、ずっとそういう告知をしていたからしょうがないけどね。

で、この写真を見てさらにおどろけ！ ちょっと見ただけではビデオゲームとかわらないこの画質(ただし、この画面写真はRF出力ものだし、色もまだ変更になるとのことだからご安心を)！ はたして、君は信じることができるかぁー(おいおい、Rタイプでそれは実証ずみだって！)。

あの興奮！新感激!?

ゲーム内容は他機種のものと同じ。しかも、ビデオゲーム版により忠実に作ってあるものだから、セガ・マークIIIで活躍していた、ドジデノロマくんとスーパー（中略）トットくんはお休み。

1〜7ラウンドまでは、面のあちこちにある前線基地を全て破壊すること。すると「ずくだんだらんだんだらんだらんだん！」というボステーマとともにボスが出現するので、これを倒すとラウンドアップ。おや、ちょっと待てよ！PCエンジン版は、背景がちゃんと入っているではないかー！　おまけに、ボスが飛び散ってしまうと

FZ回想録

ファミリーコンピュータ版

1987年7月登場。セガユーザーがくやしがったというほど、できはよかった。できるかぎりビデオゲームに近づけた、サン電子会心の作品。操作感覚やボスキャラの忠実な再現など、たしかに似ているが、よく比べてみるとやはりビデオゲームとは違うのであった。オープニングのタイトルには感激したものだ。

セガ・マークIII版

1986年の6月登場。セガマークIII用のゴールドカートリッジ第1弾の作品。あのFZが家庭でできるというので、大反響を呼ぶ。4面と6面のボスがビデオゲーム版と違っていたね。このころからBEEPでもセガ関係の特集を組みだしたんだ。のちにファンタジーゾーンIIを生む。セガユーザーには忘れられない作品。

ビデオゲーム版

1986年2月登場。これが本物だ！　パステル調のカラーが、ビデオゲーマーばかりか、女の子にまでウケ（？）、ロングヒットとなった。シューティングゲームなのに、得点による1UPはなく、敵を倒して手に入れるお金で自機を買うシステムが、とても新鮮に見えた。いまだに人気が高いゲームだ。

前線基地も、もちろんフワフワと落ちていくのだ。

ころまでもが一緒だ。おもわず「ウンウン」と子供を見守るような、ほほえましい気分になってしまった。8ラウンドは、1から7までのボスが再登場し、最後の敵が…。涙のエンディングを迎える。

ツインボムはいかがでしょうか

ちゃんとパーツショップもあるのだ(ただ、現段階ではパーツショップができてなかったのだよ)。パーツを買うには、赤い「SHOP風船」に触れれば、パーツショップ画面になるぞ。もうすっかりおなじみのこととは思うけど、

ラウンド2、基地はパイパーブ、ボスはホラングだ

いちおう紹介しておこう。

ースピードアップパーツー

●BIG WINGS
少し速くなるけど高次ステージじゃものたりない。

●JET ENGINE
やや速くなる。ふつうは、このエンジンで十分クリアできるよ。

●TURBO ENGINE
かなり速くなる。速いので弾に当たりにいかないよーに!

●ROCKET ENGINE
使えない超高速エンジン。

ーウェポンA(ショット系)ー

●WIDE BEAM
広角のビーム。一撃でTWIN SHOT2発分のパワーを持つ。

ラウンド3、基地はハタートン、ボスはコバビーチだ

ラウンド4、基地のドリンカはくるくる回る。ボスはクラブンカーだ。

●LASER BEAM
レーザーというだけあって、貫通する。ターボパッドの人はターボを切ったほうがパワーはあるぜ！

●7WAY SHOT
広角7方向ショット。やたらに強いが値段も高い。

—ウェポンB(ボム系)—

●TWIN BOMBS
連射できるボム。

●SMART BOMB
ザコ敵と弾を一掃する。基地やボスにもダメージを与えられる。

●FIRE BOMB
左右方向に火の玉が飛ぶ。基地の一撃。

●HEAVY BOMB
16トンのおもり。縦1列分の敵を一掃する。ボスでも一撃。

●EXTRA SHIP
人身売買。1機追加されるのだ。

ツ、ツライ。ターボパッドを買っておいたほうがいいかもね。

ラウンド5。前線基地ソカリデスはピッカリ光る……

PCエンジン版
ファンタジーゾーン FZ開発秘話

(画面の2UPの表示を見て)

S あれ、このゲームって2人用ってあるんですか？ 2UPって表示されているんですけど……。(SHOTANのするどい問いに、相当T氏が答える)

T氏 じつはですね……。これって5人用なんですよ……。

S ギャハハハハハ(爆笑)！

編 なんなんですか？

T氏 いや、マルチタップを使えるゲームがまだ少ないもんで、ぜひにといわれているんですよ。

S ハハハハハ(まだ大笑いしている)

キャラクターを作成しているところ。ビデオゲームのまんまだ

T氏 別に5人同時プレイと言うわけではなく、順番にプレイするわけですよ。マルチタップに差し込んだパッドの本数を勝手に読んで、○人プレイという具合になるはずです。

編 それはまた、大胆な企画ですね。

T氏 私は、やめてくれっていったんですけど……。

S それにしても、ビデオゲーム版とソックリですね。

T氏 いやぁ、おととい、きのうと、泊まりこみで制作していたんですよ。セガ版やファミコン版の後に出すからには、徹底的にオリジナルに似せなければ、ユーザーは納得しませんからねえ。たしかにファミコン版はビデオゲーム版に似た雰囲気だといわれてますけど、実際に見比べると全然違うわけです。まぁそこまでユーザーで気づく人なんかいませんけど、あえてこだわりたいと思っているんです。

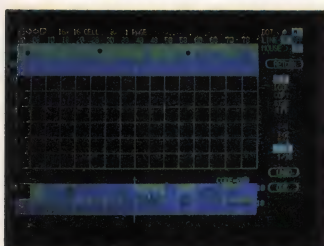
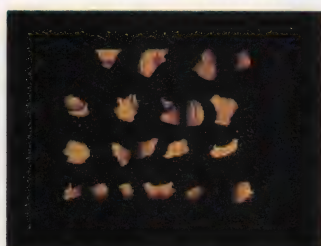
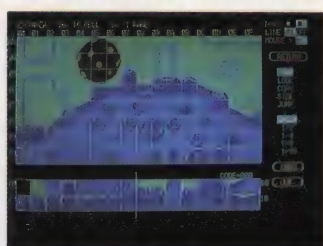
編 なるほど、なるほど。

S うーむ。すごいな。これって、現状の2MHuカードにおさまるんですか？

T氏 ちゃんと1枚で発売しますよ。ここまで凝る必要ない？ という人もいますけどね。

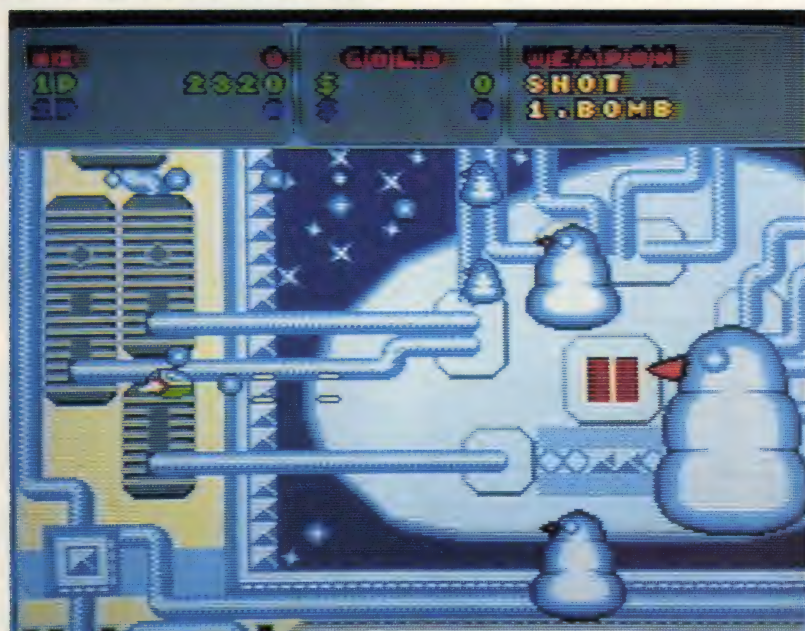
編 うーん、かなり気合が入ってますね。

T氏 色はまだビデオゲームの普及版のほうに合わせなきゃいけないけど……、でも1面なんか、背景や前線基地の位置は1ドットたりとも違わないはずですよ(と、1面の画面とビデオゲームのマップを見比べる)。あー、少しずれてる！ これは、早く直さなきゃ…。

(取材現場の空気が重くなる……)

背景全体をながめて、またまたチェック！ ご苦労様です。

ラウンド1のスタンパロンが砕け散るところも、再現している

背景の作成もビデオゲームと見比べながら、奮闘しているぞ

はっきりいって期待大

今月、特別に取材させてもらったんだけど、実際に完成しているところはなかったんだ。いちおう、動いているところは見れたんだけど、敵がまだ入っていないのだ。ここのコーナーで使用されている写真も、ほとんどが、特別に開発用機械で作ってもらったもの。完成版はもっと、よりビデオゲーム版にこだわった画面構成になりそうだ。

1986年にビデオゲーム版が発売となり、続いて、7月にマークIII。そして昨年、ファミコン版までもが発売となった。それぞれ、ハードの制約上、ビデオゲーム版をカットした作りになっていたものだが、そのなかでもPCエンジン版が、一番ビデオゲーム版（本物）に近い作りとなるだろう。この移植に賭けるNECアベニューの意気込みは並みのものでなく、プレイ感覚を再現するばかりか、マップの隅々までビデオゲーム版に近づけようとしているのだ。

てなわけで、このPCエンジン版のファンタジーゾーンは、買いだ！　ちゃんと、ボスシーンでも背景は出ているし、BGMはステレオだし（もちろんAVブースターをつければの話だが）、よく、2Mに入るもんだ！

PCエンジン版ファンタジーゾーン（©SEGA1986）はNECアベニューより発売！　7月を目指し鋭意開発中！　乞うご期待（次号につづく）!!

SHOPを見逃しては、とてもクリアできない

ホテリンの大群をかわして、バルンガを落とせ

流れ落ちる水が、とってもさわやかな気分にしてくれる

最終面でポッポーズと対戦！　弾がちょっと見づらいけど。

新作SCRAMBLE
PC-ENGINE
FAMICOM
VIDEO-GAME
MSX
PASOCOM
ドラクエブームの後のこの虚脱感は何だろう?
どのゲームを見ても小粒にしか見えない。
ボクらの胸を躍らすような新作を待ってるぞー!
ILLUST/Y.KAGAMI

PC-ENGINE

スポーツするにはいい季節

今月の材料

パワーリーグ
ハドソン・4,900円

RタイプII
ハドソン・4,900円

パワーリーグ

ハドソンリーグ開幕近し！

やぁ、皆の衆、御無沙汰しておったのぉ。ひさびさの㊦ジイサンじゃ。今回紹介するのは、その名もパワーリーグ。季節も春だし、やっぱり野球ゲームといきたいものじゃ。本当にPCエンジンユーザーは幸せものじゃ。ナムコのワールドスタジアムもあるし、同時期に2つの野球ゲームを楽しめるようになったのじゃからな。

5つのモードがキミを熱くする

パワーリーグには、5つのモードがあるのじゃ。それぞれのモードについて説明するまえに、チームの編成について紹介しておこう。

1チームの人数は25人。しかし、その中でも、試合に出ることのできる選手が、バッター12人（代打を含む）。ピッチャー5人（中継ぎ、抑えを含む）。つまり出場できない選手も何人かいるわけだ。自分の判断で、選手の入れ換えができるということなのじゃよ。

選手データは、バッターが、打率、ホームラン数、走力。ピッチャーが、球速、カーブ、シュート、フォーク、スタミナ、投げ方の個々のデータをもっているのじゃ。

さて、本題のモードを紹介していこうかの。

日本一を目指せ！

WHOLES
1、2、3番をうまく出塁させれば、安定したバッティングの4番が返してくれるのじゃ。

STRAWS
ジュニアを抱えて、注目度NO.1チーム。しかし 攻走守とも、これといった決め手にかける。

CARK
リーグで1、2を争う投手陣の層の厚さと左バッターの豊富さはピカ1のチーム。

DRAMS
3、4、5番の強力な破壊力と新人離れした左投手と内野手を抱えた台風の目。

G JANS
パワーリーグを代表する名手チーム。投打のバランスが取れていて◯のチームじゃ。

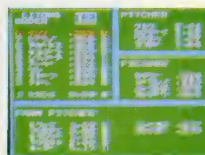
TYRES
元祖、強力打線チーム。パワーは少し落ちたものの、一度火がつくと怖い打線だ。

BUFFERS
リーグで1、2を争う左投手をかかえ、外人2人もはりきっているチーム。

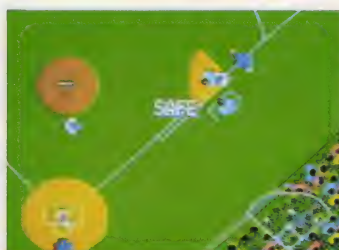
ORIVERS
ベテランの外人が加入して、得点力アップ。1点でもリードすれば切り札で逃げきれる。

HOPES
バッティングは、中心バッターがいるが、投手陣が働かないと……。

FIBERS
ルーキーの投手2人のガンバリと、打線の組み方しだいでは、かなりのチーム。

BLADES
力強いクリーンアップトリオとベテラン投手を中心にした強力チーム。

LITONS
打率こそ低いものの、投手層が厚く、攻撃力も優れたチームじゃ。

オーロラビジョンのメッセージの数々

間一髪セーフ。……が大事なんじゃ

デッドボールが、当たった瞬間。ウーム、これは痛そうじゃ

○エディットモード　これが、パワーリーグの最大の目玉といってもいいかも知れないのじゃ。先ほどもいったのじゃが、25人いる選手を試合前に自由自在に組み換えることができる。つまり先発メンバーの打順を換えるのはもちろん、2軍の選手をスタメンに起用したり、1軍の選手を2軍落ちにしたりと、監督気分が味わえるのじゃ。変更したデータは、電源を切らないかぎり残っておるので、安心してくれ。

○オープンモード　ファミコン野球の代表格〝ファミスタ〟では、1人プレイはどんどん勝ち抜いていかないと、上位のチームと戦えなかった。

落差の大きなフォークボール。落ち……

……で一発ほしいところじゃ

しかし、パワーリーグはオープンモードで好きなチームを相手にして、オープン戦のようにゲームを行うことができるのじゃ。このモードで、ペナントレースに入る前に、敵チームの実力を測ることができるのじゃな。このときに、敵チームのオーダーをいじっておくこともできるぞ。

○ペナントモード　これは2つあるリーグの中から1チームを選び、優勝を目指すものじゃ。どんどん勝ち抜いていくと、オリジナルチーム、〝ヒュービーズ〟と日本一を争うことができるのだが、〝ヒュービーズ〟の詳細は触れないでおくので、キミたちが実際に戦ってみてほしい。

○VSモード

○ウォッチモード　この2つのモードについては、もう説明などいらんじゃろ。

……これは通天閣打法ではないか。この大フライを見よ

血湧き胸躍る操作方法

操作の方法は一般的な野球ゲームとほとんどいっしょといってもいいじゃろう。じゃが、パワーリーグだけの操作やプレイもあるのじゃ。攻撃面でいうとバント（セレクトボタンを押す）、ランナーのリードがちょっと特殊かのぉ。守備面では、スライディングキャッチをしたり、守備のシフトを組めるなど、ちょっと楽しみじゃぞ。

それにしても、野球ゲームが、PCエンジンでドンドンできるようになるとは、本当にいいものじゃのぉ。

いつ球がきても、打ち返してくれる……

第1回 トーナメント開催

アナウンサー（以下ア） 今日、新東京国際球場で、全12球団を集めた一大トーナメントが、行われました。その試合結果をレポートしたいと思います。それでは、1回戦ハイライトシーンをどうぞ（VTRと結果が流れる）。 まず1回戦は、C、B、W、Hの4チームが勝ち残りました。2回戦はシードのGJANSとLITONSも登場し好試合が続出。この中のG－C戦を解説してもらいましょう。

超越ジイサン（以下超） G－C戦の見どころはじゃ、Cの豊富な投手陣に、Gの重量打線が通用するかじゃ。

ア 2回にハラタツのツーベースとヨシムロのヒットで1点を取ったGが、クワダ、カトルで逃げきりましたね。

超 そうなんじゃ、球場が広くなったため、足を生かした攻めというべきじゃな。それにクワダの好投じゃよ。

ア 3塁ベースを踏ませませんでしたからね。2回戦の結果は、G、T、W、Lの4チームの勝ち残りです。続いて行われた準決勝、G－T、W－L。この試合はどうでした。

超 やはり、Gのマキハリの完投とカクゲンの完封につきるな。

ア 優勝決定戦はG－Lとなりましたが、どうですか。

超 やはり、残るべきところが残ったというべきじゃろうな。ポイントは、投手の出来だけじゃろうな。

ア それでは決勝を見てみましょう。先発はクトウとクワダ。1回の表、クトウいきなり捕まりましたね。ノーアウト満塁からハラタツを三振に取ったと思ったら、ヨシムロの満塁ホームランですものね。

超 あれは、難しいコースじゃったがうまく合わせたのぉ。

ア その裏の攻撃で、2塁にアキヤマをおいてキヨハラ、クワダの宿命の対決があったわけですが？

超 この打席は、キヨハラが勝ったんじゃが、そのあとがいけなかったのぉ。

ア そうですねえ。その後チャクチャクと得点を挙げたGが結局は19対1と圧勝しましたからね。

超 しかし、Lは横綱野球といえるじゃろうな。ドンドン若手に換えてテストしていたから、Lがベストメンバーで臨んだときは怖いじゃろう。

ア 今年も日本一はG－Lで争われそうですね。それではお別れしたいとおもいます。さようなら。

（文／超越ジイサン(62)）

G－C戦ハイライト

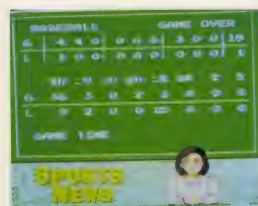
いよいよ、始まったG－C戦。クワダの調子はどうかな？

3回、ワンアウト、ランナー1塁2塁のチャンス！

G－L決勝戦ハイライト

12対1と大差がついてしまったぞ 優勝が目の前をちらつくのじゃ

センターオーバーの飛球。2ベースは確実！

決勝戦、因縁の対決G－L戦。クワダ対ヒカシオ

初回、2回の8点で勝負がついたようじゃな

カトルの華麗なフォームじゃ。やはり、予想どおりの結果じゃな

もうこの点差じゃから、大丈夫じゃがカトルで決めようぞ。

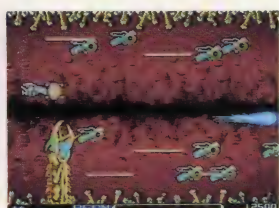
RタイプII

© 1988 HUDSONSOFT LICENSED FROM IREM CORP.

おまちどうさま! いよいよRタイプIIも完成が近づきましたよ。

今回は90パーセントバージョンで、あとはゲームのつめをのこすのみとなりました(といっても私は取材に行けなかったんだけど……講習があったんだもん!)。

ちゃんと、5～8ステージの超過激難度を再現しているので、100円玉や50円玉を飲みこまれた人もリターンマッチができるわね。

ジーラは直進しかしてこないけど、カタいのかちょっとつらいわね

ミッドは真ん中で待機すれば大丈夫 あとはムーラをかわすだけよ

5面は、"おてもムカデ"ことムーラが大挙して出てくる面。頭を撃つとパーツがバラバラになっちゃうし、他の部分を壊すと、奔走したりして困りもの。ボスのベルメイトはやたら固いタコを引きつれてくるわよ。

6面はコンテのバックのドップ面。私やSHOTANさんもけっこうハマった面で、ドップの出現を予想してR-9を動かさないとハマるね。

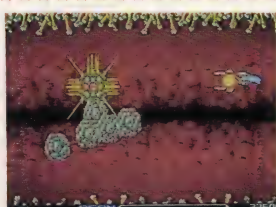
そして期待の(?)NEWボスはやたら強い! なにしろ3体がとーんでもない攻撃をしてくるんだから。ちなみにボスの名は「ヤジュー」というそうですよ。

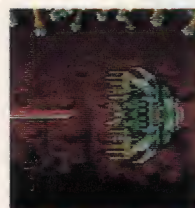
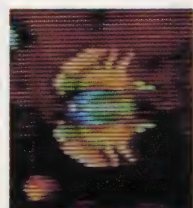
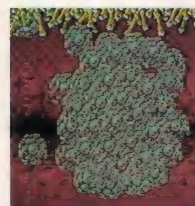
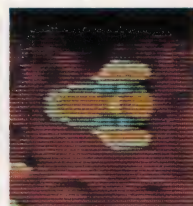
7面は夢の島。床が爆発したりやたら固いボルドが出てきたり、揚げ句のはてはバグが「HEの限界に挑戦だぁーっ!」といわんばかりにおそってくる。最後はゴミや敵不良品の雨をかいくぐりながらブロンクを倒さなきゃいけないけど……。

8面は水子(あぶない!)ミックンの嵐をかいくぐり、バイドを倒すのよっ!

というわけで来月こそは大大的にページを取ってやるから(ちゃんと守ってよ!)期待してね。

(文/Mary Chan)

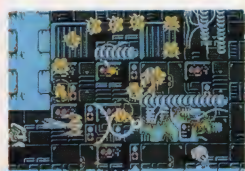
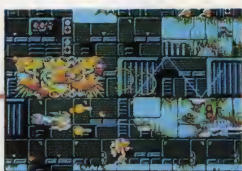
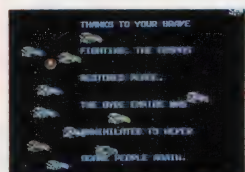
まわりのタコはカタいけど、ベルメイト自体は……なのよね

5面の敵だ!!

ムーラ 頭800、その他300点 頭を撃つとバラバラになって飛び散るが、他を撃つと奔走してしまう

ジータ 800点
レーザーを放ってくるが、動きはのろく、よけることは難しくない

バスーア 300点
しつこく追いかけてくるが、神経質になるような敵ではないだろう

ベルメイト 2000点
無数のタコ(300点)にガードされている。連射で切りぬけろ。

ミッド 400点
動きも速く、レーザーを次次に放ってくる。大群でくるので、早めに倒していけ

6面だ!!

ここの攻撃を抜けると幻のキャラクター"ヤジュー"が[illegible]

ドップはフォースのつけかえ方がポイントになるのよね

7面だ!!

最終防衛線のバグの物量大作戦 フルパワーで行きたいところね

やたらカタイボルドを倒さないと、進路をはばまれるわよ!

エンディングだ!!

激しい攻撃をくぐり抜けた勇者たち。エンディングはいつ見てもいいわね。

8面だ!!

が怖がる水子のミックン 思いっきり不気味な面ね

パートIとは段違いの難度!! 5面のマップだ!!

新作 その後の情報

●プロ野球ワールドスタジアム(5月20日 4900円 ナムコ)
●RタイプII(6月3日 4900円 ハドソン)
●パワーリーグ(6月24日 4900円 ハドソン)
●ギャラガ'88(6月下旬 4900円 ナムコ)
●戦国麻雀(6月予定 4900円 ハドソン)
●ファンタジーゾーン(7月予定 未定 NECアベニュー)
●ドラゴンスピリット(8月下旬 4900円 ナムコ)
●ワードナの森(9月予定 未定 NECアベニュー)

ワタル、定吉七番、ダンジョンエクスプローラー、ゲートボール、ゴルフ、バイク、凄ノ王(いずれもハドソン)は、すべて8月以降に発売となる予定。チャイニーズヒーロー(カルチャーブレーン)、YAKSA(ウルフチーム)は未定です。

●うれしいお知らせがいくつかあるぞ。まずは参入メーカーが増えた。アイレム、カルチャーブレーン、ウルフチームなどだ。他にも名乗りをあげてるメーカーも多数あるようで、いよいよPCエンジンが楽しみになってきたね。

●CD-ROM用ゲームソフトも着々と進行中! 来月号はPCエンジン特集だ!!

MSX とにかく遊んでみてちょーだい！

今月の材料

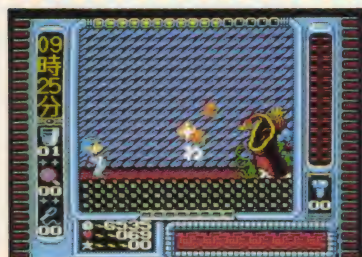
- **紫醜罹** SA・ZI・RI　日本テレネット　MSX2（ディスク）　6,800円
- **ハウ・メニ・ロボット**　アートディンク　MSX2（ディスク）　7,800円
- **ファミクル・パロディック**　ビッツー　MSX2（ROM）　6,800円
- **殺人倶楽部**　マイクロキャビン　MSX2（ディスク）　7,800円
- **ウルティマ** ―恐怖のエクソダス―　ポニー　MSX2（ROM）　6,800円
- **谷川浩司の将棋指南II** ―名人への道―　ポニー　MSX2（ROM）　5,500円

紫醜罹 SA・Z・I・R・I

D・S・G

最近は〝アクションアドベンチャー〟とか、〝アドベンチャー感覚のRPG〟とか、以前のように明確にジャンル分けできないものが増えてきている。

新しいゲームシステムを追求するという点ではそれは大変いいことなんだけど、買うほうとしてはちょっと迷惑なところもあるかもしれない。だって、買って実際にやってみるまで内容がはっきりわからないことがよくあるからね。

アークの武器はパワーボイス。声が目に見える形で飛んでいくぞ！

さて、今回紹介するこの紫醜罹（SA・ZI・RI）は、新開発のD・S・Gを採用している。これはデュアル・システム・ゲームの略で、プレイヤーの判断でアクションゲームとRPGとに切り換えられるようになっているのだ……といってもよくわからないだろうから、ゲームの実際を説明することにしよう。

SA・ZI・RIを封印せよ！

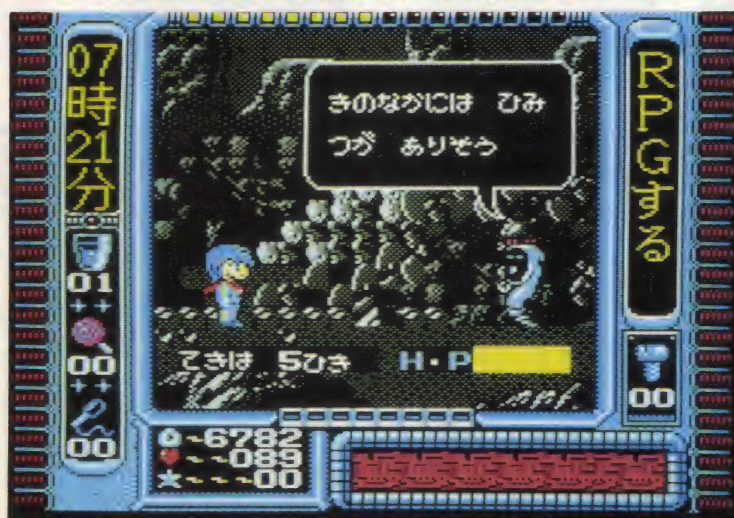
テレネットのゲームにはありがちなことだが、ストーリーがややこしくて長い。かんたんにいうと、超凶悪生命体SA・ZI・RIが、何者かの手によって復活したので、主人公の超能力者アークが、SA・ZI・RIを封印するためにがんばってしまう、というストーリーなのだ。

大きく深呼吸して、気合いをためれば大きな〝わ〟を発射できる

RPGするを選ぶと、ドラクエ風のウインドウが開いてコマンドが

このSA・ZI・RIを封印するためには、重磁力幽閉シャトルが必要なのだが、シャトルはこともあろうに8つに分裂している。

8つのパーツは異なる惑星や空間にちらばっており、アークは1パーツについて必要数のジョイントをすべて手に入れ、各惑星、各空間のボスを倒し、パーツを取りもどさなければならないのだ。

さらに、各パーツの非常事態用の自爆装置がカウントダウンを開始しているので、一定時間内にステージクリアしなければ爆発してしまい、シャトルを完成させることができなくなってしまうのだ。

そのうえ、ボスは異空間に住みついているので、ステージ中で情報を集めて、マップの謎を解かなければならない。これはちょっと大変そうだね。

おだてたり、たかったり、上手に情報を引き出せ！

わ・わ・わ、わが3つ（古いネタ）

実際のゲームは横スクロー

ルのアクションゲーム。主人公のアークは、SA・Z・Rーの子分の変なバケモノたちと戦いながら、ジョイントを集めていくのだ。アクションゲーム中は疑似リアルタイムで、時間で背景の色がだんだん変っていくぞ。

このモードでのアークの武器は、パワーボイスとサイキックボイスだ。パワーボイスは通常弾みたいなもので、ボタンを押した瞬間に発射され、押す時間が長いほど強力になり、小さな〝わ〟が飛んでいく。サイキックボイスは、アークが深呼吸するため時間がかかるが、強力で大きな〝わ〟を発射することができる。

これらは道中に落ちているユニット（ウォーター、ドロップ、マイク）を取ることで、連射力やパワーを上げることができるのだ。おそらくマイクはアンプで、ウォーターでうがい、ドロップはのどアメなんじゃないかと思う。このへんの設定がなんだかいいなあ。

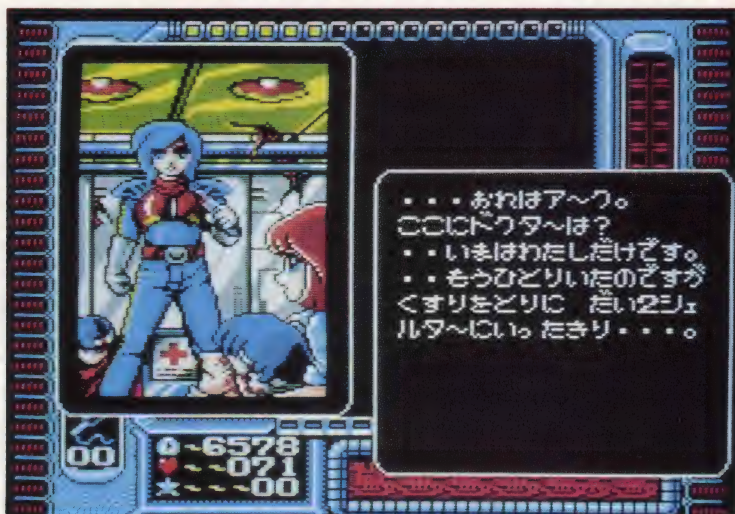
必殺！　サイコゴエモンでカマゆでだ。でも気持ちよさそう。

各シーンの区切りには、テレネットお得意のビジュアルシーンが

RPGする?

アークは状況に応じてアクションゲームからコマンドモードに切り換えることができる。よく考えるとこれは大した超能力だね。

ここで〝ゴエモンする〟を選ぶと、アークはいきなり体力回復用ユニット(?)のゴエモン風呂に入って体力を回復してしまう。これは笑えるけど、敵の手のとどかないところで入らないと、タコなぐりにあうのだ。

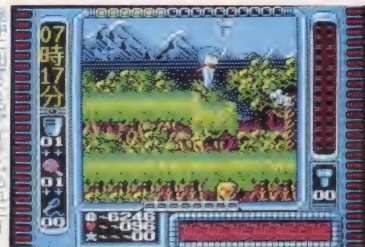
〝RPGする〟を選ぶと、いよいよD・S・Gの真価を発揮して、敵とコマンドで戦うことができる。見る、たかる（場合によってはアイテムが手に入る）、おだてる（ヒント、情報が手に入る）、たたかうのコマンドが使えるのだが、たかる、おだてるがマップの謎を解くためには重要なのだ。

たたかうを選ぶと、サイコショック、サイコキネシス、サイコゴエモン、バーニングアタックなどの超能力で敵を攻撃できる（アニメーション処理）。もちろん敵も豆腐(?)で反撃してくるので、体力は確実に減ることになるから、〝アクション〟で体力が減ったのでRPG戦にもちこもう、なんて使い方はできないぞ。

RPG戦では内輪うけ的な会話のギャグが連発して疲れちゃうけど、サイコゴエモンで敵をかまゆでにするのはけっこう快感。そのかわり〝ああ、いい湯だった〟とかいって全然きかないヤツもいるけどね。

2等身キャラが、突然カッコイイ姿に。メッセージはよく読め!!

ゴエモン風呂に入れば体力回復。でも無防備だから場所をよく考えて。

ビジュアルシーンもあり!

各シーンの区切りには、テレネットお得意のビジュアルシーンが用意されていて、ADVの要素もある。ここにもステージクリアの鍵が隠されているかも……。

このようにRPG、アクション、ADVの要素を独立してもっているのがこのゲームのウリ。最近ではやたらめったらまぜこぜにしているゲームが多いので、こうやって区切りをつけてみるのも発想としてはおもしろいかもしれない。でも基本的にはアクション命のゲームだから、そのへんを考慮して買ってみてね。

（文／TAKE ON!）

途中に出てくるアイテムもユニーク。これはマイクだよ

ハウ・メニ・ロボット

鏡の国のロボット君

〝ハウ・メニ・ロボット〟というタイトルを見て、ボクはすぐ〝ブリーダー〟とか〝ガーリーブロック〟のように、いろいろなロボットを作って戦っちゃったりするゲームかと思ったら、これがなんとパズルゲーム。

ロボットを鏡の国に送りこんで時限爆弾を処理するという、何だかわけのわからないストーリーなのだ。

ロボット君に光あれ！

このロボットのエネルギー源は光で、光が当たっている範囲なら、プレイヤーの指示どおりに動く。しかし、光の当たらないところでは物の上げおろししか命令できなくなってしまう。そうなると、ロボットはプレイヤーがどう動かしてくれたかという記憶をたよりに行動するしかなくなってしまうのだ。

つまりプレイする人によって十人十色の行動をするロボット君ができあがるわけ。〝ハウ・メニ〟とついているのはそういう意味なのだ。

このロボットの頭をよくするのも悪くするのもキミの操作しだい

光をリレーしろ！

最初にロボットがいるフィールドはいくつかのバッテリーとランプで明るくなっている。時限爆弾があるところは当然暗くなっているので、うまく光がとどくようにしてやらなければならない。光がとどかないとロボットが操作できなくなるだけでなく、エネルギーも減ってしまうからだ。

さて、光の当たる部分を作る方法は2つある。1つはバッテリーとランプを動かして光源ごと移動させる方法。でも、運ぶときに明かりが消えて暗くなってしまうから一筋縄ではいかない。2つ目は反射鏡を使うのだが、光が当たっている場所にある反射鏡は動かせないし、光が当たっている場所には反射鏡が置けないというめんどうなルールがある。つまり、暗いところに反射鏡をあらかじめ運んで、そのあと、光を通すしかないのだ。したがって、よっぽどうまくやらないかぎり、ロボットをつねに自分のコントロール下に置くことはできないので、平常時の教育（?）がものをいうぞ。

他にもロボットにしか通れない鏡（アイテムを持って通れないということ）や、エネルギーを吸いとるトリプルEなんてオジャマ虫もいたりして、かなりたいへん。数々の困難を光のリレーできり抜けて、爆弾を時間内に処理装置に運ぶのだ。

左手に持っているのが爆弾。あとはこれを左の箱に入れるだけ。

光の当たらない部分でのロボットの行動が問題。上手に光を導け！

頭を使うぞ

画面写真を見てもらえればわかるけど、単なるパズルと考えても、マップを含めてかなり全体が細かい。まあ内容がわかってくれれば問題ないのだけれど、いずれにしろ、人工知能のロボットを好き勝手にあばれさせるような大アジなソフトではないから、カン違いしないように。

ロボットは素直にプレイヤーの行動や行き止まり地点等を覚えちゃうので、ときにはそういう記憶をクリアしてあげることも必要だ。ロボットの行動とマップの両方考えて解かなければいけない、新しいタイプのシンキングゲームといえそうだ。

（文／TAKE ON！）

IQとカルチャーが、この面で学んだ事柄の量を示している。

ファミクル・パロディック

ファミクル・パロディック第2報！

4月号で紹介したファミクル・パロディックを覚えてるかな？ そう、記事よりも広告のほうが大きかったアレだ。やっとゲームの内容が明らかになったので紹介しよう。

自機（マシン）は5タイプ

自機は全部で5種類で、一家4人とネコ一匹、それぞれ違うマシンを持っている。

基本的な各機の構造は、前方ショットと地上用タマゴ爆弾を装備した往年のゼビウスタイプで、それぞれスピードや爆弾の機能などが少しずつ違っている。とくに妹のシルクル用のダックスベリー号が変わっていて、スピードが速いのはいいんだけど、爆弾の照準がうしろについているため、ちょっと感じが違うのだ。

自機は、それぞれ面をクリアすると取りかえることができ、各面の状況にあわせた機能を選べるぞ。

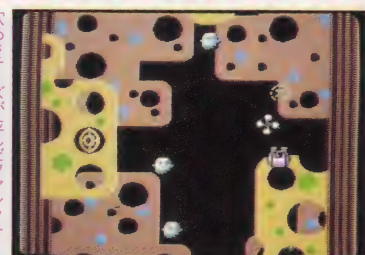
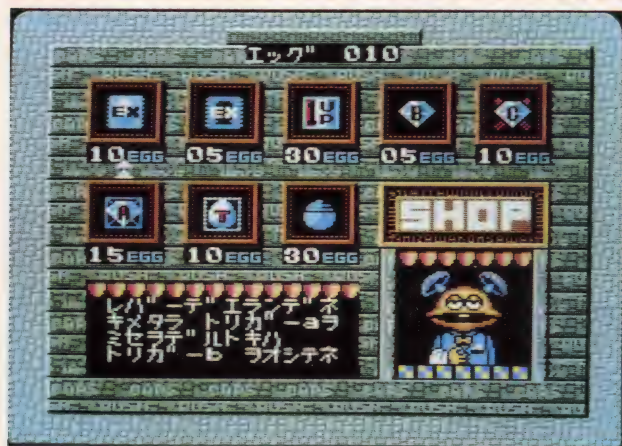
タマゴでパワーアップ

敵を撃ったとき落とすタマゴを集めると、各面のどこかにあるショップ（ボムを落とすと出てくる）でアイテムを買うことができる。

スピードアップは3種類（BASIC、C、ASSEMBLEの3段階）あり、ショットは5段階、ボムの爆発力も2段階のパワーアップができる。

さらにこのゲームでは、モジュールというアイテムがあり、これを買ってから、コントロールモジュール、リアモジュール、ガイドモジュールを買うことで、弾の方向を変えたり、分散させたり、誘導弾にすることができる。それから例のごとくバリアなんかもあるぞ。

これらのアイテムを買うことで、自機がはじめにセットアップされた性能の足りない部分を補うことができるわけだが、ミスすると装備が落ちてしまうので、やっぱりテクが必要になるのだ。

自機のタイプによっては、無意味なパーツもあるぞ。

穴あきチーズが並んだファンタチーズ面。見た目より内容はハード。

マップは10面

面は全部で10面あり、それぞれ有名なゲームのパロディになっているのは前にも説明したけど、完成した全10面のマップはかなりひねってあるのだ。

一例をあげると、

クレージーエンパイア（うんたらクライマーだ。ビルをのぼっていく）

ファンタチーズ（名前のとおり。砂の惑星を穴あきチーズに見たてている）

バスディウス（グラディウスの火山面が風呂場の絵になっている）

スーパー・ドカン・シスターズ（まさに名前のとおり。こんなゲームもシューティングになっちゃうのだ）

おもしろそうでしょ。敵の動きはスターフォーストファンタジーゾーンという感じで、パターンを見切ればだんだん攻略できるようになるぞ。シューティング大好きBEEPERは、一度やってみてちょーだい。

（文／TAKE ON！）

このへんまでくると、パワーアップなしで生き残るのはむずかしい。

画面の美しさはトップクラス。各マップを見ているだけでも楽しい。

ファミクル一家のマシンたち。それぞれの特徴をしっかりつかんでおくんだよ。

殺人倶楽部

殺人倶楽部 MSX2版

今月の移植の目玉〝殺人倶楽部〟のMSX2版を紹介しよう。殺人倶楽部については、BEEPの読者には説明する必要がないだろう……と思ったら、もうかなり古いんだよね、コレ。

殺人倶楽部、マンハッタンレクイエム、殺意の接吻と続くJ・B・ハロルドの事件簿シリーズ第一作で、コマンドの入力にテンキーとアルファベットを使うコマンド方式を使用したアドベンチャーゲームだよ。

98版に引けをとらないグラフィック。あの殺人倶楽部がMSXでできるぞ!

マンレクで被害者となったサラ・シールズは、ここにも登場していたんだよ。

新しいシステムのADV(だったのだ)

〝殺人倶楽部〟のウリは、ウインドウ表示のコマンド選択方式の他に、豊富な登場人物、画面数、メッセージもあげられるけど、現在どれだけ捜査が進んだかが一目でわかる評価機能が新しかった。これのおかげで、行きづまってもどこまで進めたかわかるのがウレシイね。

〝マン・レク〟はリバーヒルソフトから出ているけど、これはマイクロキャビンの移植版だ。うる星やつらなどと同様に、松下のパナアミューズメントカートリッジが使えるぞ。ROM版とディスク版両方出ているから、好きなメディアで楽しんじゃおうね。

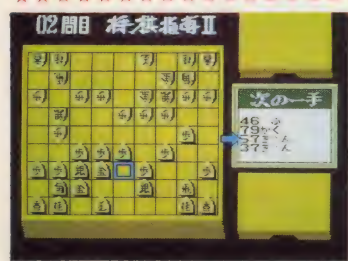
捜査状況が点数で出てくるおかげで、捜査意欲がわくんだよね。

ウルティマ 恐怖のエクソダス

MSX2でもウルティマが出るのだ。でもウルティマⅣはもう出てるし、これはどうしたことかと思っていたら、あのFC版ウルティマ・恐怖のエクソダスだったのだ。

秋元康のアレンジによるゲーム内容が話題を呼んだよね。日高のり子の〝レコード買った?〟は今でも忘れられない。基本的にはFC版と同じだが、一戦闘中に〝グーン〟や〝グンテ〟の魔法が何度でも試すことができるようになったり、細かいところがすこし改良されている。でもあのスクロールの遅さはあまり直っていなかったなあ。

内容はFC版からの移植。全体的にスピードが遅いような気が……

魔法の使用制限が多少改善された。これは便利。

谷川浩司の将棋指南II

谷川浩司の将棋指南がグレードアップして再び登場した。このソフトは〝対局〟〝詰め将棋〟〝次の一手〟の3通りの内容が楽しめるぞ。

〝対局〟では得意戦法を持った4人のキャラクターと対局し、最後に谷川浩司と対局ができる。

〝詰め将棋40題〟と〝次の一手20題〟では、実戦にもっともよく出る形をもとに出題され、棋力アップに役立つのだ。

さらにこのソフトはコンピューターの思考時間を最少に抑える高速ルーチンを採用しているので、コンピュータの思考時間は長くても30秒程度。イライラせずに対局が楽しめる。さらに棋譜をディスクセーブできるから、好きなときに棋力アップしちゃおう。

モードは3つ。とくに、戦法の違う4人との対局はおもしろい。

計60問におよぶ問題を解けば、自然と実力がついていくぞ。

FILE BEEP PEOPLE

遠藤雅伸のランダムトーク【6】

メカデザイナー 小林 誠

昨年の夢工場のマッハビジョンを覚えてる!? 今回のお相手は、マッハビジョンを企画し、あるときはモデラー。そしてアニメ作家やマンガ家として活躍中の小林誠さん—。

撮影／小阪和則

オリジナルビデオを作ってたんです

遠藤 今どんなお仕事をなさってますか。

小林 ちょっと前までオリジナルアニメビデオの「ドラゴンズヘブン」(東芝EMI)を作ってました。もう発売されてますけど。原作、監督だけじゃなくて、原画も描いています。けっこうきつかったですね。

今は、そのドラゴンズヘブンのムック本で描き下ろしマンガを描いてますね。連休明けに出るんですよ。マンガはたいへんですね。コマ割りして描いていかないといけないから。

遠 ところで、「What's Michalle」の方と間違われませんか(笑)。

小 最近、模型関係のファンがついてきたんで間違われなくなったけど、学生時代はよく間違われましたよ(笑)。

遠 小林さんといえば、モデラーとして有名ですし、メカデザインもなさるわけですが、アニメは何を最初に……。

小林 誠 こばやしまこと

1960年7月13日。東京生れ。
モデラーとして、活躍中に、アニメのメカデザインも手がけ、最近、オリジナルアニメも製作。

小 カナメ・プロで作ったオリジナルのビデオで、「バース」のメカデザインをやったのが最初です。原作の金田伊巧さんという人がいて、その引き合いでやりました。

かなり戦闘アクションシーンが入る予定だったんだけど、だんだん規模が縮小されちゃいましたね。変形メカは、たくさん出しましたけど。

変形メカといえばカナメの社長がバンダイに紹介してくれたんです。それからアニメの仕事も増えましたね。そのころは、設定画を描くのがめんどくさいんで模型を作って設定画のかわりに渡してました。

遠 「機動戦士Zガンダム」のデザインなさってましたね。

小 ゼータは"マラサイ"と、"ガザC"ってやつと"バウンドドック"と"ジ・オ"。ほかにも、いろいろラフデザインを出してました。

遠 以前、バンダイからファミコンのZガンダムのゲームを出したんです。

小 そうなんですか。

遠 バンダイから何かゲーム作ってくださいよっていわれたんです。で、Zガンダムをやりましょうっていったら、やーな顔されたんです。あの番組は視聴率悪いし、プラモデル売れないしって。そこを「いや、スピードをウリにします!」といってやったんです。最初にできたバー

ジョンはむずかしすぎてボツくらいましたね。それでかんたんなゲームにしたら、ひんしゅく買うようなソフトになっちゃいました(笑)。

小　当初、視聴率は、全然だめだったんですけどね。

遠　ぼくもちょうど放映のときにゲームを作ってて、設定資料を全部見てたんですが、バウンドドック見て「なに、これがモビルスーツ。ふざけんじゃねえよ」って。でも、放送されたのは意外にかっこよかった。

小　設定のフィニッシュはほかの人に任せたんですよね。

遠　決めのポーズなんか驚きましたよね。妙なノリで。あとは、ジ・オがだるまさんみたいで、けっこう気に入ってました。

小　あれも描いたら、もっと細身にしろっていわれて、文句いったら通りました。あぶないところでしたね。

スーパーゲームZは、キツかった

──ところで、昨年の夢工場で「スーパーゲームZ　マッハビジョン」の企画をなさったとか。

小　あれは、企画から制作までやりました。代理店の人が、おもちゃのカタログや何かをたくさんもってきて、これを組み合わせて何かできないかって話があったんです。すでにあるものを利用するだけだからってね。じゃあ、ネズミの眼線で迷路を見たらどうかなっていうアイデアを出して、だんだん大がかりになっていきましたね(笑)。

遠　誰でも考えつくんだけど、実際は大変ってことがわかってるから、誰もやんなかったことなんですよね。セガさんがきょう体提供してましたよね。

小　セガさんもけっこうたいへんだったみたいね。電気関係のスタッフもラジコンにノイズが入って悩まされてて操縦は大丈夫なんだけど、モニターの画面がザラザラになったりして、けっこう大変でしたね。

遠　いろんなスタッフの人が集まったプロジェクトみたいなものですね。企画から、完成までどのくらいかかったんですか？

小　ええ、半年以上ですね。電気関係と施工のスタッフは、代理店のほうで用意してくれて、あとゲーム関係でセガさん、ラジコン関係で京商さん、走らせる車のモデル関係で大阪の海洋堂さんってところですかね。打ち合わせや、監督作業で大阪や現場に行ったり来たりで、けっこうキツかったです。

でも、予算内で精いっぱいのものを作ったし、夢工場のなかでは一番お客さんが入ってたんで「やったー！」って感じでした。

遠　大人気でしたね。残念ながら僕は仕事が忙しくて、行けなかったんですけど。

やっぱり、根はモデラー！

遠　ガレージキットって作るのにどのくらい時間がかかるんですか？

小　そこに置いてあるやつがガレージキットの原型なんですが、4日ぐらいでできたかな。

遠　素材は、何を使ってるんですか？

小　これはエポキシパテ。今は、1時間くらいで固まっちゃうのが出てるんです。

遠　最近ガレージキットもすごいですよね。ガレージキットが最初に出てきた頃は、エッチな路線が多かったでしょう。だれそれのキャラのフィギュアとかね(笑)。

ズワースが出たとき、おおー、すごいなあと思って、それからですね。海洋堂のシリーズとかを買いはじめたのは。買うだけで、あんまり作ってませんけどね。色塗んないとカッコつかないし。持ってるだけで満足しちゃう。作るのは老後の楽しみですね(笑)。

「夢工場'87」の目玉だった「スーパーゲームZマッハビジョン」。約20メートル四方にジオラマレーシングコースを作り、8分の1のラジコンカーをアウトランのきょう体を使って操縦するゲームだった。

遠　どういうふうにモデラーの道に入っていったんですか？

小　子供の頃、50円の船プラモを作ってから病みつきになって。ゴムで走る戦艦大和とかいっぱい買って作りました。あの頃、船のプラモが流行ったんですよ。

遠　僕は、サンダーバードのプラモに凝ってましたね。300円ぐらいだったけど、当時の子供にとっては、大きな買物でしたね。サンダーバードの秘密基地のキットが買えなくて……。あの頃って、秘密基地をもってることが、子供の間での一つのステータスだったもんね(笑)。

小　今見ると、小さくてたいしたキットじゃないんですよね。

遠　ジェットモグラを砂場で潜

FILE BEEP PEOPLE

らせようとして壊しちゃいましたけど(笑)。

小 僕もそう。てっきり地面に潜ると思ってたから。TVのCMではちゃんと潜ってたんだ。

遠 最近「サンダーバード」の再放送をやってて、ビデオで全部録っちゃいました。

小 「ファイヤー・フラッシュ」の回はぼくも録りました。

遠 アンダーソン・プロダクションの作品なんかは、よく見てらっしゃいます。

小 見てますよ。「テラホーク」なんかはちょっとさみしかったけど、今「スペースポリス」ってやつを作ってるでしょ。見たいですね。

遠 そういえば「空飛ぶ円盤UFO」って、いま見るとスケベなんですね。当時は怖いばかりだったけど。

でも、インターセプターのミサイルが1発しかないのはけっこうマヌケですよね(笑)。

小 予算の都合なんじゃないですか。

生理的な感覚は、むずかしい

遠 ゲームは、よくやるほうですか?

小 ファミコンは、どうしても指が慣れなくて、ガンダムのプロデューサーにあげちゃったんです。ゲームセンターはよく行きますけど。

遠 「アフターバーナー」にとどめを刺すんじゃないですか。

小 クルマのゲームのほうが僕は、好きですね。「ウェック・ル・マン」や「フルスロットル」なんかは、よくやってます。

遠 ゲームセンターのゲームのバランスは、なかなかむずかしいんです。100円で客をどれだけ遊ばせるかってことを考えないといけないから。その点、ファミコンはかんたんですよ。自分のアイデアだけが勝負だから。

やっぱり、SFが好きでしょ?

小 SFは好きですね。のべつまくなしに読むほうで。最近、サイバーパンクの「スキズマトリクス」というの読んだんだけど、つまんない。流行ってるっていうけど、ホントかな? 昔のSFのほうがおもしろいですね。最近、沈滞してますね。

遠 ぼくはJ・P・ホーガンに期待してるんですけど。「星を継ぐもの」ってありますよね。あのプロットで何かゲーム作ろうかと思ってます。

小 あれはおもしろかったね。

遠 昔はE・E・スミスなんかが好きでしたね。「レンズマン」とか。バローズが嫌いで。金星とかに人が住んでるっていうのが納得できなくて。

小 P・K・ディックとかは?

遠 ディックは嫌いじゃないけど硬いですね。「ブレードランナー」の作り方が原作っぽくなくて、かえってよかったですね。

小 「ブレードランナー」は原作よりいいかもしれない。ああいうデッド・テックな超近未来の雰囲気のゲームって、ファミコンで出ないんですか?

遠 無理ですね。ゲームで絶対出せない感覚として生理的な感覚ってのがあるんですよ。どんなに気持ち悪いものとか、おどろおどろしいものを出しても、ゲーマーは、どうせゲームの世界なんだと思ってるから脅かすって要素はむずかしいですね。

小 ゲームのほうがTVを観る眼より醒めてるんですね……。

遠 逆に乾いてますから、あっけらかんと山の手線内殺人ゲームなんてのも軽いノリで作れますよ。

怖いですけどね……。

小 なるほど、怖いですね。

遠 だから、僕は、おどろおどろしいゲームと身近な人を殺すゲームは、嫌いなんです。

小 あんまり過激なヤツは、よくないですよね。

——ということで、今日は、本当にありがとうございました。

小林氏がフルスクラッチした「ジ・オ」。

アート・オブ・ドラゴンズヘブン

小林氏第1回監督ビデオアニメ「ドラゴンズヘブン」の続編を描き下したコミック本。
巻末にビデオアニメ版のフィルムストーリーを加え総ページ200。カラー32ページの豪華本。
A5判、850円。(株)日本出版社から5月上旬発売予定だ。

ミスターMのサウンドクラブ【3】

サンプリングがゲーム音楽を征服する日

文/ミスターM
イラスト/嶋岡誠一郎

最近のゲーム音楽

最近のゲーム音楽って、少し前に比べると音がずいぶんよくなりましたね。しかもステレオサウンドで！ でも、なんとなく不満が残るんです。その不満とはズバリFM音源です。まるで流行のようにどのメーカーもFM音源、FM音源とうるさい！ 最近レコード化された音楽はほとんどがFM音源じゃないですか!! もう、どのゲーム音楽を聞いてもみんな同じ音に聞こえてしまいます（とくにベースの音）。

まあ、必ずしもそれが悪いとは言えませんが……。でも、どうしてみんなこれほどFM音源にこだわるのでしょう？ 音楽を追求するなら音源選びもするべきだと思いませんか！ オールサンプラにするとか、コルグのDGWSにするとか、アナログ音源にするとか！（ちょっと大げさ？）それとサンプラの質をもっとよくすべきだと思います。いっそのこと16ビットのサンプラを使うとか（完全に言いたいこと言ってるなあ……）。そう思いませんか!?

ミスターMへの反論

4月号を見て「ゲームのBGMをスタジオ録音……」というのは私は反対です。だってそれじゃゲームがゲームでなくなってしまう！ そんなことになったら私は一生ゲームをしないぞ！ ゲーム音楽とはゲームマシンが自ら音を出すから意味があるわけで、生演奏を録音したものなどゲーム音楽ではなーい!!

（神奈川県秦野市・川口宏昌）

ゲーム音楽について考えよう！

川口君の手紙のとおり、昨今のゲーム音楽はビデオゲームからパソコンゲームにいたるまで、FM音源一色といった感じだ。

FM音源がこれだけ世のなかのゲーム機やパソコンに浸透できたのは生楽器に近い音がかなりの低価格で供給されるようになったからだ。しかし、FM音源が幅をきかせているのもコンピュータ音楽の発展の流れの中で、一時的なものでしかないと思うんだ。

その証拠に現在ではFM音源に代わってサンプリング音源が半導体のローコスト化と音楽制作のやりやすさ（生楽器の音をい

ちいちシンセでシミュレートするわずらわしさからの解放）から普及しつつあるんだ。

川口君の意見は、いろいろな音源を用いることによって、最終的にはゲーム音楽がもっと個性的になってほしいということだと思う。これは立派な意見だと思うんだ。デジタル時代の音楽は、多くの人の耳を楽しませ、肥えさせてもくれるからね。

ただしボクは、音源選びにだけこだわりすぎてはいけないと思うんだ。音源と同時にメロディも重視してほしいんだ。そしてそのメロディはゲームのためのものでなければならない。

さらにゲーム機から発せられる音楽には、それまでのアナログ楽器はもちろん、デジタル楽器の音楽でさえ味わうことのできない何かがある。これは音源などとはまったく違う次元の話だ。これらを忘れてしまってはゲームプレイヤーに感動を与えるゲーム音楽などできないと思うのだ。

と、カッコよく（?）決めたところで、今度は反論についてだ（なにか勘違いしているようなので……）。

「生演奏を録音したものなどゲーム音楽ではなーい！」と反論しているけれど、4月号に書いたボクの文章の意味は、もちろんゲームのBGMをスタジオでサンプリング録音するということだよ。つまりキミの言うところの「オールサンプラ」ってやつだね（ゲーム機の中にテープレコーダーでも入れて音楽を再生するとでも思ったのかな?）。まあ、ボクの説明不足もあったかもしれないけど……。

と、サンプリングの活用形が登場したところで、最後に言葉の意味を知らない人のためにあらためて説明しよう。サンプリングとは標本化する、つまり音をデジタル化してメモリに記憶することである。

というわけで、今回は川口君の手紙をもとにやってみたサウンドクラブだった。FM音源のつぎに世の中のゲーム音楽が目指すものは、どうやらサンプリング録音のようだ。それがすばらしい道具となることを期待したいね。

ドラクエIII シングルレコード ジャケット撮影シーン

〝ウーヤーター〟のテレビCMで有名な鴻上尚史氏がパーソナリティをつとめているラジオ番組オールナイトニッポン。そのなかで彼がうちだした、〝ドラクエIIIレコード化計画〟なるものが現実のものとなった。

そのレコードジャケットの撮影が行われるというので、先日ニッポン放送へ行ってきた。で、写真がそれなんだけど、変装しているゲームキャラクターたちはオールナイトニッポンのリスナーの方々だそうだ。いやー、それにしても超越してる、してる。キャタピラーやらヒミコやら、みんな思い思いの格好でほとんど小学校の仮装行列といった感じだ。

そしてこのジャケット写真、わかる人にはわかる、あのビートルズの名盤、サージェントペパーズ・ロンリー・ハーツ・クラブ・バンドのパロディなのだ。鴻上氏の思い入れがうかがえるね。

ちなみにシングルレコードになるのは「そして伝説へ……」と「冒険の旅」の2曲。歌うのはなんと!! 鴻上氏自身。はたしてどんなものができあがるのか、楽しみだ。

（文／O滝ミヤビ）

ニッポン放送の銀河スタジオのジャケ写撮影風景。（アポロン音楽工業、シングルCD／カセット1000円、レコード／700円、5月21日発売）。

新作レコード紹介

カプコン・ゲーム・ミュージック VOL・3

アルファレコード、
LP／CT2200円、CD2800円

第3弾は「虎への道」をメインに、過激なシューティングゲーム「1943」、全編で20分を超える大作「ブラック・ドラゴン」を完全収録。

アレンジ・バージョンには、カプコンの新生バンド「アルフ ライラ ワ ライラ」による「魔界島」を収録。ファンキー調からラテン調、クラシック調と3部構成になっていて、最近画一化しているアレンジサウンドに新風を吹き込んでくれる作品といえる。

午前零時のネットワーカー【6】

「電話料金の恐怖」

By 貧乏人YAS

うーん

このあいだ、ボクはなぜこんなにお金がないのかというのを調べるために、ちょっと支出額を計算してみたんだ。

そしたら、ボクの貧乏にとどめをさしているものは、やはり電話代ということがわかったんだ。

そこで今月は、ボクにこれだけダメージを与える電話料金とはどんなものかと題して、電話料金の実際、計画的な利用法などを徹底研究してみた。これを読んで上手なパソコン通信ライフを送ろう！

願いましては！

通話料ってどれくらいの額だか知ってるかな？ 知らないでパソコン通信やってると、とんでもない金額にお母さんの目が点になってしまう、ということがときどきあるぞ。

そこで今回は、具体的に通話料がどのくらいかかるかを表にしてみた。まずはじっくり表を見てちょうだいよ。

キミの家から東京のネットに3分かけたときの金額が出ると思う。

この表は、3分間だからそんなにかかってるとは思わないかもしれないけど、これを月の総通話時間で換算してみるとなかなかこたえる数字になるだろう。

パソコン通信をやっていなければ、それほどでもないが、これが通信をやっているとなるとなかなか大きいんだ。

ROM（記憶装置のROMではなくて、読むだけの人という意味。概して書き込み、チャットをしない人）状態でもかなりのものなのに、これがリアルタイム書き込み（回線を開きながら書き込むこと）や、チャットなんかやると、PCエンジンの定価をラクラク越えてしまう金額になる。

チャットなんて、話がはずむと1時間2時間平気でやっちゃうもんね。

だからって書き込み、チャットなしでパソコン通信を楽しも

km	AM8:00～PM7:00	PM7:00～AM8:00	土・日・祝日
300～	400円	240円 深夜220円	240円
150～300	260円	150円	150円
100～150	180円	100円	100円
80～100	140円	90円	90円
60～80	120円	90円	90円
40～60	90円		
30～40	60円		
20～30	50円		
10～20	30円		
～10	10円		

距離別通話料金表
※PM9:00～AM6:00まで

通信料金

種別	単	位	料金額
接続通信料	符号伝送速度 200b/sまたは300b/s	通信時間3分までごとに	20円
	符号伝送速度 1200b/sまたは2400b/s・4800b/s		30円
通信料	1パケットにつき 128バイトまでごとに	～100km	0.4円
		100～500km	0.5円
		500kmを超えるもの	0.6円

※お申込みの際に契約料300円が必要。

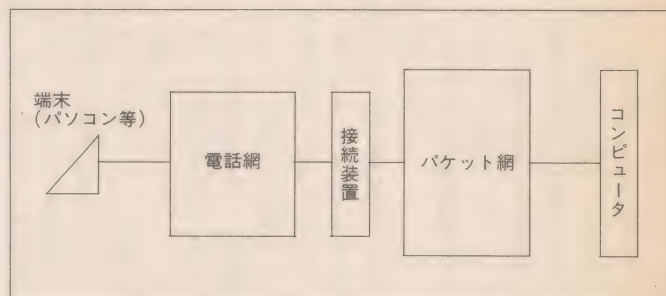
通信する相手のセンタが東京23区内にある場合、通信料金は距離により、電話回線を利用する場合の1/2～1/6程度となる。

通信距離	20km～40km	40km～60km	60km～100km	100km～160km	160km以遠
都市名（例）	横浜、浦和、千葉、八王子	土浦、藤沢、平塚、厚木	小田原、水戸、宇都宮、前橋	甲府、静岡、上田、諏訪	福島、長野、金沢、名古屋、大阪、札幌、岡山、徳島、高松、福岡
電話回線をご利用の場合との比較（概算）	1/2	1/3	1/4	1/5	1/6

(注)データ伝送時間を通信時間の半分と想定し、300b/sの伝送速度で3分間通信した場合の料金。なお、ご利用の方法によっては、料金が異なる。

うといっても、それは無理というものだ。
うーん、こうやってみるとやっぱりパソコン通信って「金持ちの道楽」なのかなあと、ふと考えてしまうよねえ。

もっと安く!

なんとかもう少し安くあがらないものかといろいろ調査した結果、ボロボロッといくつか探し出すことができた。
今回はそのなかの一つである「DDX-TP」について紹介してみたいと思う。
そもそも、このDDX-TPというのは、完全にパソコン通信専用に作られたサービスで、別名第2種パケット交換サービスと言われている。これは、パケット網に加入したホストコンピュータとの通信をするものなんだ。
なんて言ったって、キミたちの頭の中には「???」がヒラヒラ飛びかうだけだと思うので、ここでひとつパケットについても説明しておこう。
通常のパソコン通信では、回線をつないだあと、連続的にデータを送り出すが(つまり、キーを押すたびに送信していくということ)、このパケットはデータをある一定の量まで蓄積し、その量になったら送信するシステムになっているんだ。
この動作形式がパケット(小包)を作って発送するのによく似ているところから、この名前がついたんだって。

さて、それじゃ気になる料金をみてみよう。このシステムでは、通常の通話回線は料金が距離と時間で算出されるのに対し、このサービスはなんとデータの料で算出される仕組みになっているんだ。つまりどんなに離れていても、通信料はほとんど変わらないというわけだ。
通常の電話回線を使ったときとの比率を大まかではあるが載せておいたので、そちらもみてほしい。
どう、異様に安いでしょう。
これをみて「どうしてこんなに安いんだろう」と思った人も多いだろう。そこで、ちょっと構造について調べてみたところ、ずっと開けっぱなしの通常回線と違い、パケットを送信するとき以外は回線を閉じているのに近い状態なんだそうだ。なんとなくうなずけるね。
さて、このDDX-TPというのは、このシステムに加入しているセンターまたはBBSだけしかアクセスすることはできないんだけど、そこのところは心配ご無用。全国の主要なネットはたいてい加入しているからね(アスキーネット、テレスターetc)。

今、未来に向けて!

今回はDDX-TPという格安サービスをほんのさわりだけ紹介したんだけど、どんなものだろう。
「パソコン通信にはこんな形もあるんだ」みたいな感じで記憶にとどめておいてくれればさいわいだ。
さて、「このサービスはただ単に安いだけじゃなさそうだ」という雰囲気になってきたところなんだけど、今回はとりあえずおしまい。
もし少し興味がわいたらNTTに資料を請求してみたり、電話で問い合わせてみるといい。

DDXに関する問い合わせは、

首都圏支店	03-214-0010
信越支店	0262-44-0010
東海支店	052-204-0010
北陸支店	0762-64-0010
関西支店	06-941-0010
中国支店	082-222-0010
四国支店	0899-33-8010
九州支店	092-451-0010
東北支店	0222-62-0010
北海道支店	011-231-0010

詳しく説明してくれるだろう。
このコーナーでも、こういった新システムはどんどん紹介していく予定だからお楽しみにね。
さて次回のサザエさんじゃなくてネットワーカーはネットで仲良くなった仲間たちという題材でお送りするぞ。
それではまた見てくださいねー!(ウンっガっグッっ)

データベース・アクセス、パソコン通信、POSシステムなどに最適。

会社名(50音順)	ネットワーク名	お問い合わせ先
㈱アスキー	アスキーネットワーク	03-486-9661
㈱NTT PCコミュニケーションズ	NTT PCネットワーク	03-432-1881
岡三証券㈱	ホームライン・サービス	0120-082211
三洋証券㈱	PASPORT	03-664-3074
新日本証券㈱	ホームライン・サービス	03-561-1111
㈱ダイヤモンド社	MY DATABASE	03-504-6236
大和證券㈱	パソコン・ホームトレード	0120-030303
㈱テレスター	Tele Star	03-379-0571
日経マグロウヒル社	日経MIX	03-380-6011
日本科学技術情報センター	JOIS	(東京)03-230-1341 (大阪)06-445-6001その他
日本勧業角丸証券㈱	PAL HOT LINE	03-286-7246
日本経済新聞社	日経TELECOM	03-270-0251
日本航空㈱	JALNET	03-284-2729
㈶日本特許情報機構	PATOLIS	03-504-2351
日本マイコンクラブ	マイコンコミュニケーション(JMCC BBS)	03-438-1869
野村證券㈱	野村のファミコントレード	03-211-1811
㈱フジミック	EYE-NET	03-358-0591
マスターネット㈱	マスターネット	03-305-3511
山一證券	サンライン	0120-001234
和光証券㈱	ホームライン・サービス	03-667-8111

※センターへのアクセスについては、各センターへのお申し込みが必要となります。

最新・地球ソフトウェア報告【6】

車と音楽はボクらの必須アイテムさ！

文　桃園隆夫
協力　パイナップル
☎03-294-6502

Ferrari Formula 1
フェラーリ・フォーミュラー・ワン

エレクトロニック・アーツ　アミーガ　8000円

昨年からF1の全戦がTVで放映されるようになり、やっと日本でもF1が盛り上がってきた。日本人2人目のF1ドライバー、中嶋悟のデビューもうれしいニュースだった（第1号はF1SCOで行われるGCで有名な高原選手。公式戦では中嶋選手が初）。

そんなさなかに、エレクトロニック・アーツ社から、本格的なF1ゲームがリリースされた。その名もズバリ〝フェラーリ・フォーミュラー・ワン〟（以下FFと略）だ。

ゲームを始める前に、まずレベルなどを設定する。これもかなりリアルだ。いきなりF1から始めることもできるが、ここはやはり、F3あたりから始めてレベルアップしていくほうが気分だね。

それから、年度と時間をセレクトする。このデータによって、ゲーム内容をガラリと変えることができるのだ。現在、FFのディスクにはまだ1986年のデータしか入っていないけれども、今後新たなデータディスクがリリースされていく予定だ。昨年から、日本の鈴鹿サーキットでもF1レースが開催されるようになったので、1987年のデータディスクには、鈴鹿のコースも入っているってわけだ。

最後にサーキットをセレクトすると、いよいよゲームに入る。F1は、ヨーロッパを中心として全世界のサーキットを転々とすることから、別名「F1サーカス」と呼ばれているが、そのへんもちゃんとシミュレートしているのがサスガだね。

ゲームは、フェラーリのパドック内にあるガレージから始まる。ここでは、オイル、ガソリン、フロント／リア・タイヤ、ショック・アブソーバー、フロント／リア・スポイラー（ウイング）などについて、かなり細かいセッティングが可能だ。たとえば、スポイラーの角度調整やタイヤの温度チェック、さらにサスペンションの堅さの調整などなど。ここでのセッティングしだいで、レース時のタイムが大幅に違ってしまうわけだ。

セッティングが終わったら、今度はタイムアタック。サーキット1周を何分で走れるかの勝負だ。これは、本番のレースのスタートポジションを決定するための予選なので、できるだけ速く走ってポイントを稼ごう。周回数は決められていて、現

▶このタイトル画面には、なかなかそそられるものがあるぞ。

◀ガレージ内。フェラーリの鮮やかな赤がお見せできないのが残念。

◀これだけ細かい設定ができるゲームは、いまだかつてなかった！

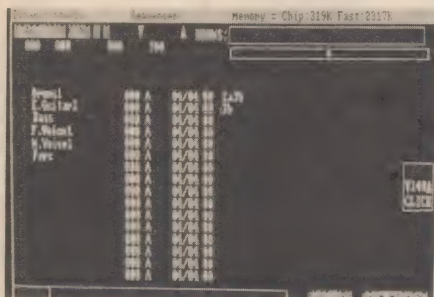
▶ミラーもかざりではなく、ちゃんと後ろの状況がわかるのだ。

在の最高タイムが、つねに画面右上に表示される。1周するたびにピットインして、タイムアタック中の全レーサーのタイムをコンピュータで見ることもできる。このコンピュータには、あのアラン・プロストやゲルハルト・ベルガー、ネルソン・ピケなどの名前がずらずらと現れてくるから、F1大好き人間だったらトリ肌もんだね。

レース中も、もちろん気分満点。コーナーに突っこむとき、ヒール&トウでシフト・ダウンしていく。そのときの「ゴオン、ゴオン」というエキゾースト・ノートは、ライセンスを取得したもののめったにレースに出場することはできない僕のような㋪レーサー？ には、フラストレーションのはけ口にもなってしまうのだ。

◀海だ！ 各サーキットごとに、風景までシミュレートしてある。

DYNAMIC STUDIO
ダイナミック・スタジオ

ニューウェイブ アミーガ 2万5000円

またまた強力なミュージック・ツールがお目見えしたので、紹介したい。このツール、基本的には16トラックのMIDIシーケンサーなんだけど、他のシーケンサー用ソフトとはひと味違う。

どこが違うのかというと、ドラムマシンが内蔵されているお買い得ソフトだということだ。ふつう、ドラムマシンとシーケンサーは別々に購入しなければならないが、これ1本で両方のユーザーになれてしまうのだ。つまり、このダイナミック・スタジオ（以下DS）は、MIDIフリークスのためのMIDIスタジオといってもいいしろものなのだ。では、さっそくDSの機能を紹介していこう。

▶いろいろなパート、パターンを組み合わせて、曲を作っていく。

まず、ドラムマシン部。このドラムマシンは、以前にパイナップル通信で紹介した〝DYNAMIC DRUMS〟が、そっくりそのまま入っている。そして、シーケンサー部とリンクさせて使用することも、単独で使用することもできる。ここらへんの機能は、市販のドラムマシン（KORGのDDD－5等）と同じだ。つまり、キーパッドをたたいてのリアルタイム演奏や、いくつかのリズムパターンを組み合わせてソングを作り出すことができるわけだ。

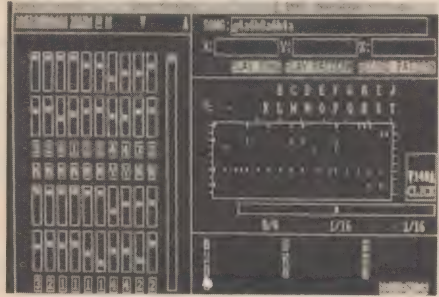
アミーガでは、テンキーをキーパッドとして使う。このキーパッドには10種のパーカッションを設定することが可能で（0～9に割り当てる）、音はサンプリングされたものを使用する。もちろん、ユーザー自身がアミーガ用サンプラー（FUTURE SOUND等）でサンプリングしたデータを使うこともできる。つまり、音源は無限に作れるってわけだ。

さらに、たとえば0にバスドラ、1にスネア、3にオケヒット……といった具合に音源を当てはめて、ドラムキットとしてディスクにセーブしておくこともできるし、1つ1つの音のパラメータを細かくセットすることもできる。

このパラメータには、ボリューム、チューン、出力チャンネルなどがあり、うまくセットすれば、オカズのときに音が左から右に流れる、いわゆるパンなどもできてしまう。まさに本格的なのだ。

そしてシーケンサー部。DSのシーケンサーは、前述のとおり16トラックのものだ。といっても、1トラックにつき4つのパターンがあるので、計64個のシーケンス・パターンを作り出すことができるのだ。ドラムマシンの10パターンと合わせるとシステム全体で74個のシーケンス・パターンが使えるということになるね。

そして、このシーケンサーへのレコーディングは、リアルタイム、ステップ、そしていわゆる打ち込みの3通りの方法で行える。リアルタイムとステップでは、レコーディングを示すアイコンをマウスでクリックすればOKだ。

ユニークなのは、打ち込みやエディットの方法。従来のツールでは、（マシン語入力のノリで）数字を入力していかなくてはならなかったけど、DSでは、マウスですべての作業が行える。写真を見てもらえば一目瞭然だが、あの〝インスタント・ミュージック〟みたいに、グラフィックでできるのだ。つまり、プルダウン・メニューで音の長さやベロシティを決め、鍵盤のアイコンの入力したいキーノートの部分をマウスでクリックするわけだ。これは、キーボードが苦手な人には楽だぞ。

▶1小節ごとのリズムを作成。わかるかな？

◀こんな風に、曲の流れがビジュアルでわかってしまうのだ。

DSについては、まだまだ紹介したい機能がたくさんあるけれど、スペースの関係上、このへんまでにしておこう。アミーガのMIDIやサンプリング関係のことについてもっと知りたいBEEPER諸君は、近々このへんのことをまとめた本（もう、原稿の仕上がり間近）を出す予定なので、そちらを読んでほしい。

では、また。

マニアル浜口のTVゲーム進化論【6】

これまで、一般にはあまり知られていなかったファミコンゲーム作りの高度なテクニックなども紹介していくぞ。

文／浜口 勇
イラスト／石黒 茂

ファミコンゲームの秘密に迫る。

2月号の訂正
（セガはやっぱりすごかった！）

というわけで、いきなりだが2月号に書いたアフターバーナーのことで某所からお叱りが入ってしまった。

具体的には「回転ハードは横ずらしみたいにダサイことしないで、ちゃんと三角関数を計算して回転させているんだよ！（正確には三角関数のテーブルを使って演算させている）」ということです。

いやはや、これは失礼。セガの技術力（コナミもだよ）に一片の疑いを持ったボクが愚かでした。つまるところ、ボクは最近のハードウェアの進歩についていけなかったというわけです。

ファミリーコンピュータとは？

さて、ファミコンというのは、任天堂の家庭用ゲーム機の名前ということになるんだけど、よくよく考えてみると意味深だよね。

セガだってPCエンジンだってMSXだってある意味ではファミリーコンピュータといえないわけではないし（同じく家庭用コンピュータだから）。

では、このファミコンとはいったいどんなものなのか？　本当にコンピュータといえるのだろうか？　そしていったいどんな機能を持っているのか？　といったところをファミコン一機種ではおもしろくないので、セガ（以下マスターシステムを指す）やPCエンジンなどと比べながら解説していこう。

まず、ファミコンというのは何なのか。このことから考えていこう。これはかんたんにいえば家庭用ゲーム機だ。一応コンピュータという名前がついているけど、ある面ではたしかにコンピュータである。しかし、別の面ではそうでないともいえる。これはセガやPCエンジンでも同じだ（ただし、MSX2は完全にコンピュータといえる）。

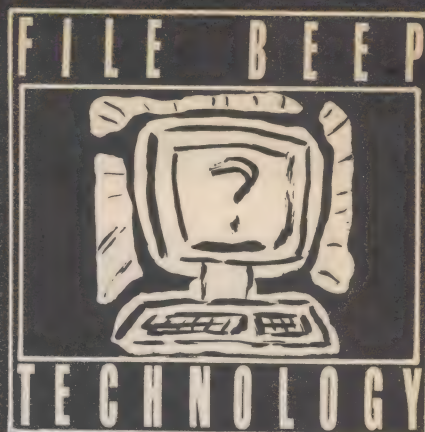
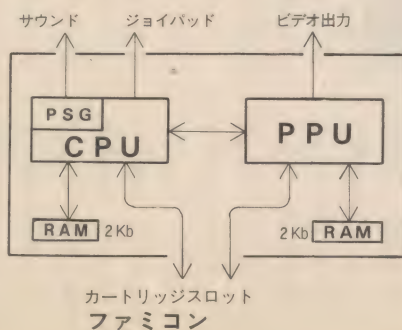
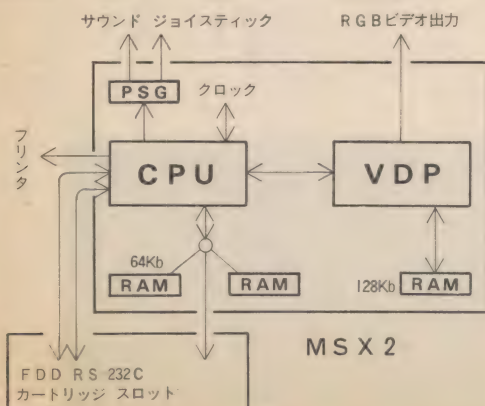
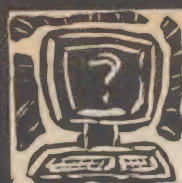
ファミコンにはコンピュータが使われている。6502というモステクノロジーのマイコンによく似たコンピュータだ。

しかし、電子レンジや炊飯器にもコンピュータが載っている時代だから、ファミコンもコンピュータを利用した家庭用ゲーム機であって、コンピュータそのものではないと言い切ることもできるわけだ。

たとえば、これがMSX2だとゲームしかやらないといっても、コンピュータとしてほかのことに使える可能性は持っている。つまり自分でゲームを作ったりワープロに使ったりできるということだ。

では、どうしてこのような差が出るのか考えてみよう。図1を見てほしい。ファミコンは閉じた機械で汎用性が低い（多く

図1

FILE BEEP TECHNOLOGY

の目的に利用しにくい)。これに対してMSX2はいろいろなことができるように随所に余裕をもたせてあるのだ。

　最近では、ファミコンを情報機器として使用するために、後から無理やりいろんなものをひっつけているけれど、どちらかといえば計算と画面処理だけファミコンのCPUとPPUの機能を借りて、あとは全部外づけなんていうものが多いのだ。

　そうやって無理をしなければいろいろなことができない。このことがファミコンはあくまでゲーム機だということを印象づけてしまっているようだ。

ゲームマシン総ざらい

　それでは比較的手に入りやすい4種類のゲーム機の機能を比べてみよう。

　表1を見てほしい。かんたんに機能の高い順番にいえば、PCエンジン、セガ、ファミコン、そして「?マーク付きの」MSX2だ（?マークについては後で説明する）。

　PCエンジンはさすがに最新鋭でしかもほかより値段が1万円ほど高いだけあってダントツだ。今出ているゲームソフトを見るかぎり、劣るところは1つもない（パッドが悪いとか言うけど……）。

　セガとファミコンの機能の差というのはあまり単純にいい切ることはできない。ファミコンにあってセガにない機能というのもあるのだ。それにCPUの処理能力もファミコンのほうが上だと考えられる。なにしろ6502はもっとも高速な8ビットマイコンの異名を持つほどスピードが速いのだ。

　しかし、ファミコンには致命的な弱点があって、それはセガではまったく問題にならないような事柄なのだ。ということでどっちもどっちである。

　さて、わかったかな？　なに、全然わからないって？

　ようするにPCエンジンに比べれば双方とも過去の機械となりつつある、ということだ。

　そして?マークのMSX2。

　確かにMSX2の機能は多くて何でもできそうな気がするけど、実際にMSX2の機能を使いきっているゲームソフトというのはまだほとんど無いようだ。

　MSX2はやろうと思えば何でもできる。しかしこの機能を使いきるのはけっこう難しいということだ。

表1

	ファミコン	セガマスターシステム	PCエンジン	?MSX2
カラー	52色中3色　4パレット	64色中16色　16パレット	512色中16色　32パレット?	512色中16色
スプライト	8×8ピクセル 52色中3色　64個	8×8ピクセル 64色中16色　64個	64×32ピクセル 256色中16色(?)	16×16ピクセル 1色　32個 3色　16個 ………………
キャラクター	8×8ピクセル 4色　256種類	8×8ピクセル 16色　?種類	8×8ピクセル 16色　?種類	8×8ピクセル 横1ラインに512色中2色、256種類
バックグラウンド	256×240ピクセル キャラクター　スムーススクロール	256×212ピクセル キャラクター　スムーススクロール	256×216ピクセル キャラクター　スムーススクロール	256×212、256×192ピクセル キャラクター ビットマップ　512色中16色、256色同時 512×212ピクセル キャラクター ビットマップ　512色中4色、512色中16色
サウンド	矩形波×2 三角波×1 ノイズ×1 デルタモジュレーション 音声合成×1	PSG 矩形波またはノイズ×3 OPL 2オペレータFM音源×9	波形メモリ×6（ステレオ） 矩形波ノイズ×2 の中から6音源選択	PSG 8オクターブ3重和音 矩形波またはノイズ×3 1ビット1／0ポートによる音声出力 ヤマハAY 3-8910　相当品
CPU	2A03カスタム（6502相当） 1.75MHz	Z80 3.5MHz	8ビットカスタム（6502相当品） 7MHz	Z80A相当品 3.6MHz

この表は各マシンが持っている機能の中で比較的ゲームに使用されると思われるものを中心にまとめています。とくにMSX2では、ゲーム向きの機能（その中でもリアルタイムゲームやシミュレーション、RPG向けの機能）のほかに、ワープロ、パソコン通信向けなどの機能も持っているので、ここでは代表的と思われるゲーム（コナミのゲームなど）に使用された機能に限定しています。

近未来予測

図2

性能
セガマークV
スーパーファミコン
PCエンジン
セガマスターシステム
ファミコン
値段

　図2は深く考えずにサッと目を通してほしい。これはあくまで予測だ、他意はない。

　ファミコンというのは第2世代のゲーム機である。第1世代はテレビテニスなどの時代、そしてエポックのカセットビジョンなどは1・5世代である。

　第1世代のテレビテニスはゲーム全部がハードウェアで組んであって、ゲームを取り替えるにはハードウェアそのものを交換するしかなかった。

　1・5世代のカセットビジョンはこのハードウェアをカセットの中に入れてしまってハードウェアごと交換できるようにしてしまった。

　そして、PCエンジンは2・5世代である（CD-ROMが付けば第3世代か?）。

　第3世代を特徴づけるものは何だろうか？　それは「情報の流れ」といったものに関係しているのではないかと考えられる。

　まあ、あまり気にしないでドラクエをやっててください！

締めくくり

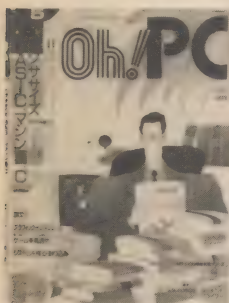
　ファミコンの機能なんてじつはたいしたものではない。それでも苦労に苦労を重ねることによってけっこう複雑なゲームもできるようになってきた。

　しかし、それにも限界があるだろう。新しいゲーム機の流れはもう間近に迫っている。そこで勝利をおさめるのがどこになるかは楽しみでもあるが。

　さて、いよいよ次回からは実技編、「最初のステップそれはF1」だっ！

日本ソフトバンクの雑誌

5月号　月刊　500円

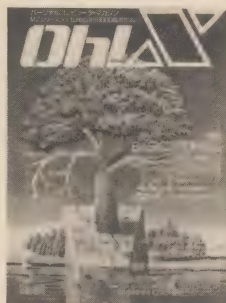
Oh!PC

特集：エクサイズBASIC、マシン語、C

初級編　BASIC入門・アセンブラ入門・C言語入門
中級編　テストランTURBO　C・マシン語とC／BASICのリンゲージ
ツール編　BASICチェックサム・PC-8801用逆アセンブラ・PC-9801用文字列サーチツール・ダブ／スペース変換ツール・ファイル圧縮ツール

第2特集：新ラップトップLV21の魅力を探る

最新ソフトオーバービュー　Microsoft Chart 3、1、Guide、ロゴライター
ソフトを評論する　創文α
MS-DOS機能拡張シリーズ　How to C

5月号　月刊　540円

Oh!X

特集：BASIC入門「再検証」

BASICの意義を探る／懐かしの「マイコンBASIC入門」時代／turbo BASICで再帰処理に挑戦／ミュージックプログラマへの道／誰にでもできるレイトレーシング
特別企画　第3回　日本列島縦断マラソン
言わせてくれなくちゃだワ
新製品追跡レポート　X68000 ACE／ACE-HD
S-OS全機種共通システム　シューティングアクションELFES II SHORT ACCESS ALLFILES／3Dボクシング／マシン語DATA文作成
マシン語体操1・2・3／オブジェクト指向のゲームプログラミングほか

5月号　月刊　540円

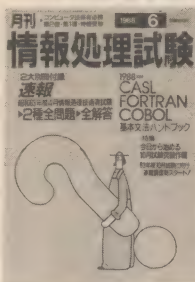
Oh!FM

特集：ソフトウェア大陸を外から見れば

パソコン用語辞典ソフトウェア編
OS上で走るもの
言語についてのお話
F-BASIC環境白書
BASICチェックサム&高速機械語入力ツール
ステレオ演奏可能／　WHGPLAY
海戦シミュレーション　ATTACK SUBMARINE
消えたコマンドを復活　コマンドヒストリー
FLEX & F-BASICデュアルシステム

6月号　月刊　580円

月刊 情報処理試験

［特集］今日から始める10月試験突破作戦

▶特集1／2種試験攻略の多角的研究
入門から合格までの受験対策ベストプラン
効果的な学習プランの立て方／科目別学習ガイダンス（コンピュータの基礎知識・関連知識・プログラムの作成能力）
▶特集2／1種必勝ガイダンス
午前試験を突破するための5か月前の実力総点検
必須問題の出題傾向と難易度の分析／学習計画を立てるための理解度チェック／テーマ別学習ポイントと弱点克服法
［最新受験案内］63年度10月の情報処理試験はこう行われる
［カラー受験ゼミ］LAN
［ザ・プロジェクト］液体窒素直冷方式を武器に世界最高速に挑戦――ETAシステムズ
［続・コンピュータ最前線］総点検、セラミックス高温超電導
［新連載講座］
合格のためのハードウェアの基礎／合格のためのソフトウェア基礎／関連知識重点ゼミ数学・工業・商業／徹底マスター流れ図／合格最短ゼミCASL・FORTRAN・COBOL
［1種重点講座］
必須コンピュータの知識／徹底マスタープログラム設計
［2大別冊付録］
63年度4月情報処理技術者試験速報――全問題・全解答
基本文法ハンドブック――CASL・FORTRAN・COBOL

5月号　月刊　500円

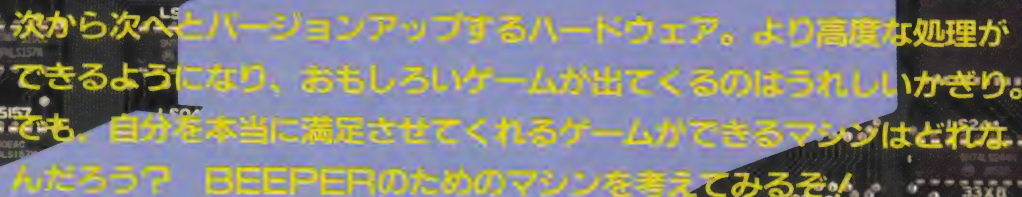
THE COMPUTER
コンピュータ時代を読むトレンド・マガジン

特集：新・社会人、ビギナーに贈る
これが日本のパソコンだ！

PC-9801とその互換マシン／AXとそのグループマシン／パソ協のソフトチャンネルマシン構想／独自路線を歩むハードメーカーたちほか……全ての規格のジャパニーズパソコンの勢力図を分かりやすく解説します。
KEY MAN U.S.A
世界を駆けめぐるデータベースのパイオニア
アシュトン・テイト社長「エドワード・エスバー」
ドキュメント・ソフト選考会
THIS IS BEST SOFTWARE
田原総一朗のコンピュータ・ルポ
OS／2で描く、90年代のパソコン構想
マイクロソフト社長「古川　享」
ヒット商品開発ストーリー
パソコン通信ソフトのNo.1　インターコム「まいと～く」
新連載　コンピュータ・ノンフィクション　**1973年の夏**
シリーズ　NEWS／事件の中の著作権／TREND WATCHING
ハイテク考現学／情報NETWORKほか

特集1

ゲームをやるならこのマシン!!

次から次へとバージョンアップするハードウェア。より高度な処理ができるようになり、おもしろいゲームが出てくるのはうれしいかぎり。でも、自分を本当に満足させてくれるゲームができるマシンはどれなんだろう？　BEEPERのためのマシンを考えてみるぞ！

徹底解剖！ゲームマシンの条件

ビデオゲーム版とソックリ同じ、X68000版の「源平討魔伝」。このゲームに使われている機能を調べながら、アクションゲームに必要不可欠なハードを項目別にチェックしていくぜっ！

X68000源平討魔伝

by 比美ず以毛鬼智

解像度、色数

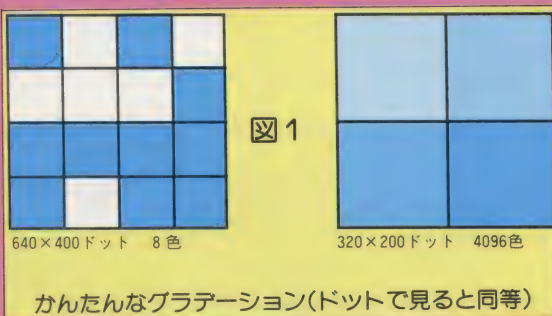
ひと昔前、パソコンの宣伝文句といえば、決まって「640×200ドットの高解像度！」だったように思う。しかし、家庭用ゲーム機に、640×200ドットもの高解像度が必要なんだろうか？

たとえば、X68の源平討魔伝（以下源平）は、たった256×256ドットのグラフィックしか使用していない（ちなみに、X68の最高解像度は768×512ドット）。それでも、このように美しい画面を描き出しているんだ。なんでだろう？

答えはカンタン、色数だ。解像度は256×256と劣っていても、使える色数が多いから（65536色）、表現力はかえって高くなっているんだ。

考えてみてほしい。たとえばPC－98をデジタルRGBで使っているとすると（640×400ドット8色）、基本8色以外の中間色を出すときには、タイリングという手法を使わなければならないので（図1）、実際有効に使える画素数は減ってしまうんだ。だいたい、320×200ドット、4096色のディスプレイと同じぐらいの表現力だと思えば間違いないかな。つまり、問題は総合的な「表現力」だ、ということなんだ。

こう書くと、「高解像度で、しかも色数も多ければいいんじゃないか！」と思う人もいることだろう。ところがギッチョン、そうはいかない。色数が多くて高解像度だと、描画時間が非常にかかってしまう。これは、〝スピード命〟のアクションゲームにとって命取りなんだ。

たとえば、640×400の総ドット数は、25万6000ドット。256×256の総ドット数は、6万5536ドット。同じ色数だとしたら、640×400のほうが約4倍も多いドットを扱わなければならない！　つまり、1画面の絵を描く場合でも、約4倍の時間がかかってしまうことになるんだ。これじゃあ、ヘタな8ビットCPUの手に負えるわけがない。ということで、「表現力は使っているCPUの能力によって制限」されているんだ。

そうそう、源平に使われているX68の256×256ドットというのは、ビデオゲームとほぼ同じ解像度だ。

ビデオゲームの解像度というのは、ゲーム作りのプロが「ゲームにはこれぐらいの解像度があれば十分だ」と決めた、いわばゲームの標準解像度。やっぱりこれぐらいあれば十分なんだね。

図1

640×400ドット　8色　　320×200ドット　4096色

かんたんなグラデーション（ドットで見ると同等）

スクロール

一般的なスクロールの構造は、図2のようになっている。つまり、ハードウェア的に画面の枠をずらすんだ。だから、ドット単位に動かすことができる（スムーズスクロール）し、動きも速い。この場合、スクロールに要する時間はハードウェアのグラフィック担当LSIに画面枠の位置を書き込むだけだから、ホント短い。画面を描く時間に比べたら、ないに等しいぐらいだ。

スクロールの機能がないパソコンのスクロール方法を図3に示した。比較してみてくれ。図2に比べて描き換える量が多いから（画面全体！）、スクロールに要する時間は当然長い。それをカバーするために、苦肉の策として4ドットスクロールだとか、部分スクロー

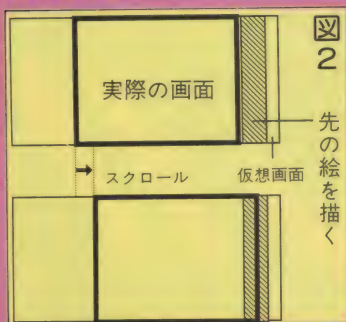



図3

新たに描きこむ

ブロック単位にズラしていく

ルを使わざるを得ない。その結果、画面がギクシャクしたり、セコイ印象を与えてしまったりする。いいとこなしだ。これに比べてハードウェアスクロールは……ま、いうまでもないだろう。

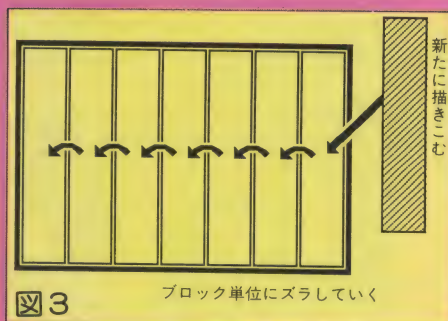
ハードウェアスクロールを使う利点はまだある。図2、3では、横スクロールだけを説明している。けど、ほぼ同じ手順で縦スクロールにすることができるんだ(だって枠の位置指定を変えるだけだからね)。それに対してソフトウェアスクロールの場合は、スクロールの方向によって、上下左右でそれぞれ全然別のプログラムを組まなければならない! これが、いかにプログラマーの負担になるかは容易に想像がつくだろう(ちなみに、ファミコンは縦か横のどちらか一方にしか、ハードウェアスクロールができない。これも以前はプログラマーの負担になっていたとか……)。

源平は、横スクロールのゲームだ。が、よーく画面をみると、景清が、ジャンプしたときに、画面がわずかながら上にスクロールしているし、信濃なんかでも、海と地面が上下に動いている。つまり、厳密にいうと、縦横4方向スクロールのゲームなんだ。この技術(4方向スクロールを使った、一方向スクロールゲーム)を使ったゲームは多く、最近の縦スクロールのシューティングなんかはほとんどそうだ。この原理は図4を見てもわかるとおり、ハードウェアスクロールを使っているからこそ、ソフト的には少ない負担で実現されているんだ。

図4

スクロール

背景画面(仮想画面)

実際の画面

自機

自機の動きに応じて左右にもスクロール

結局、スクロールを利用するゲーム(=ほとんどすべてのゲーム)では、ハードウェアスクロールが不可欠だといえるだろう。

* *

源平の画面を見ていると、はるか遠くの背景と、近くの地面とでは、スクロールスピードに差があることに気がつくだろう(図5)。これは、X68は別々にスクロールできる画面を2つ持っていて、これを重ね合わせ表示しているためなんだ。

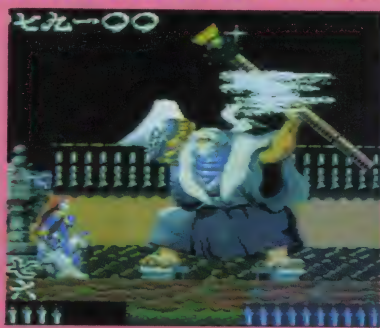
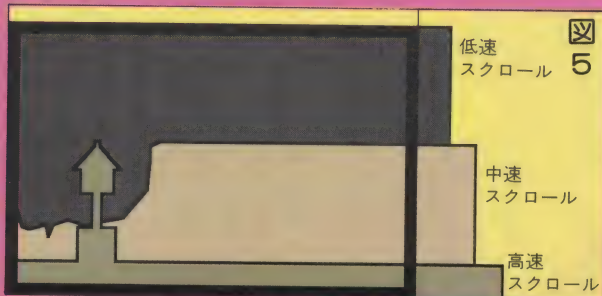
くわしく説明すると、X68の持っている画面には、グラフィックとテキスト(文章)の2つがあって、これを重ね合わせることができる。これは普通のパソコンでも当たり前の機能だね。ところがX68では、なんとこのテキスト画面が、普通のグラフィック画面とほぼ同等に使えるというスグレものなんだ。この部分のスペックを、マニュアルから引用してみよう。

『テキスト・ビットマップ表示・65536色中、16色指定可能』

ここで、注目してほしいのは、『ビットマップ表示』のひとことだ。ビットマップ表示をかんたんに説明すると、普通のグラフィック画面と同じように絵を描ける、ということなんだ。しかも、65536色から16色指定できて、おまけにハードウェアスクロール機能まで持っているものだから、ほとんどグラフィック画面と同等に使用できるわけなんだ(BASICからは利用できないが)。

スクロール画面が2面あると、当然ながら奥行きのあるゲーム世界が表現できることになる。これは、スクロール画面を1つしか持っていないマシンには、絶対にマネのできないことだ(PCエンジンはスクロール画面を1つしか持っていないため、妖怪道中記も大幅に変更になってしまった)。

ところで、源平は、じつは3重スクロールを行っているんだ。しかし、スクロール画面は2つだけ。いったいどうやって……? この秘密は次のスプライトの項で明かすことにしよう(おいおい、もう「スプライトで描いてる」っていってるようなもんだって!)。

最後に、ビデオゲームなどで一般的に使われているスクロール画面について一言。X68ではスクロール画面は2つともビットマップだけど、普通のビデオゲームなどでは、バックグラウンド画面(=スクロール画面)は、バックグラウンド・パターンと呼ばれる16×16(もしくは8×8)の単位ごとに描き換えされるんだ。それもハードウェアで。もちろんハードを使うんだから、このほうが描き換えのスピードははるかに速い。

なぜこうするかというと、ハードウェアスクロールの機能さえあ

ドットの細かさよりも、使える色数が増えることのほうが、結果的には表現力が高まることになり、総合的に質の高いゲームが生まれることになる。

れば(図2参照)、ビットマップ画面でなくてもドットごとのスクロールはできるからなんだ。また、背景というのは一般的に小単位の繰り返しが多いから、このほうがメモリの節約にもなるってわけ。よく考えたもんだね。

スプライト

今や、ゲーム機の能力を語るうえで絶対に欠かすことのできない最重要機能! のわりには、なぜかパソコンではほんの数機種にしか搭載されていない機能! それがスプライト(オブジェクトとも呼ぶ)だ。

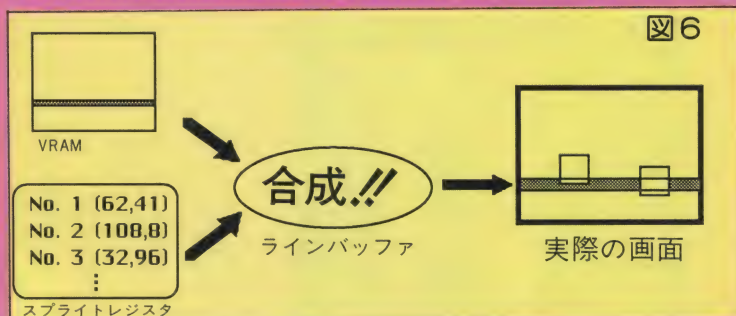
スプライトというのは、言うまでもなく「キャラクターを滑らかに動かす機能」のこと。このあたりはマニアル浜口の連載で、もうおなじみだよね。でも、滑らかに動かすだけだったら、ちょっと気の利いたパソコンにだってできないことはない。問題はそれが「ハードウェア的に実現されているということなんだ(またしてもハードウェア!)。ハードウェアだから、プログラムからは「どこそこの位置に、どのキャラを動かしてくれ」という命令を与えるだけ。つまり速いスピードでキャラを動かせるというわけなんだ。

ハードウェアの能力が高まることで、ソフトウェアにかかる負担が軽くなり、今までパソコンレベルではできなかったような表現(キャラクターの大きさ、動きなど)が可能になる。

図6

VRAM

No. 1 (62,41)
No. 2 (108,8)
No. 3 (32,96)
⋮

スプライトレジスタ

合成!!

ラインバッファ

実際の画面

しかし、なにしろ「ハード」だから融通がきかない。スプライトのハードウェアは「ラインバッファ」といって、図6のように画面横方向ごとに処理していくんだけど、この時間というのは、ディスプレイの構造によってカッチリ決められているんだ(だいたい60分の1秒)。だから、スプライトのハードウェアを一生懸命表示しようとする。しかし、自分の能力以上にスプライト表示をしなければならないこともたびたびで、その場合はスプライトが消えることになってしまう。

一般に、ゲームに必要十分なスプライト能力は、1ラインを埋めつくすぐらいだといわれている。たとえば、横方向に256ドットの解像度を持っているマシンだったら、16×16のスプライトを横方向に16個並べることができれば合格だ。そして、源平に使われているX68の解像度は256×256ドットで、横に並べることのできるスプライト数はなんと32個! この卓越したスプライト能力があるからこそ、X68源平は「オリジナルよりチラつかない」という評判を得ることができたわけなんだ。

ところで、前項の3重スクロールの続きだけど、その秘密はやはりスプライトなんだ。図5をもう1度見てほしい。このいちばん手前のスクロール画(つまり地面)が、じつはスプライト。スプライトをご丁寧にもキチンと並べて、スクロール画面のように見せているんだ。ちなみに、スプライトには1ライン上に表示できる限界とともに、1画面上に表示できる限界もある(X68の場合128個)。だから、スプライトが少なくてすむ、いちばん手前の地面にスプライトを使っているんだろう。

＊　＊

スプライト能力が大きいと、表現できる幅が格段に広くなる。そのいい例が、BIGモードでの景清の表現だろう。景清は、複数パーツ(頭と胴、肩、腕、もも、すね、刀)の集合、すなわち「多関節キャラ」として描かれている。

動きのバリエーションは、頭と胴の動きが14パターンで、肩、腕、もも、すね、刀がそれぞれ32パターンの動きを見せるから、可能な動作の数は(14×32×32×32×32×32)で、計469762048通り(=約4億7千万。どしぇ〜っ)。もっともこのなかには、実際にはとても不可能な、ゴングショーに出演できるような動きも含まれているから、実数はもっと少なくなるんだけど、それにしても驚くべき数字だ。これほど複雑な動きをするキャラは今まで見たことがない。これもみーんな、高機能スプライトのおかげだってわけなんだね。

それではスプライトの項の最後に、X68が持っていない、最新のスプライトの話を少ししておこう。モノは、アサルト、アフターバーナー、A JAXでおなじみの(不思議とみんな"A"で始まる。)「拡大・縮小・回転が自在なスプライト」だ。

普通、絵を回転させる場合には、図7のように、サインだのコサインだの、面倒な計算をしなければならないけど、それを(例によって)ハードウェアにやらせてしまおうというのだ。具体的に、サイン、コサインの値をデータとして持ち、それをハードウェア乗算機で計算して、バッファにブチ込む! という、これまた面倒な手順なんだけど、これは全部ハードがやってくれるから、プログラマ

図7

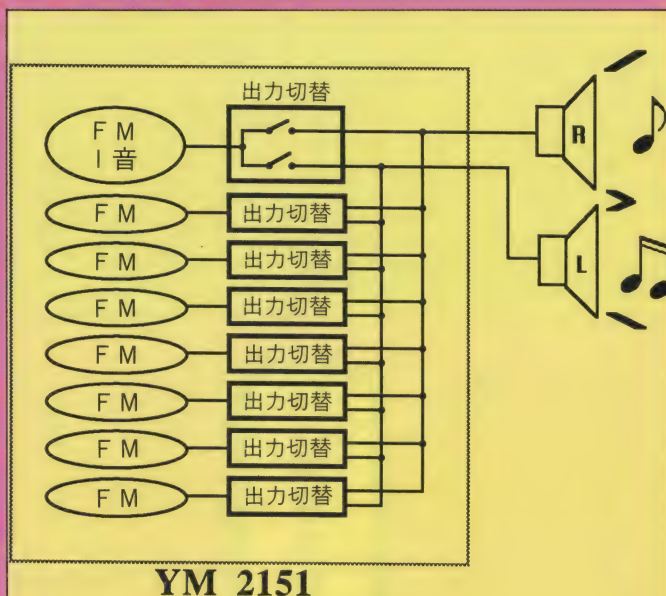
θ

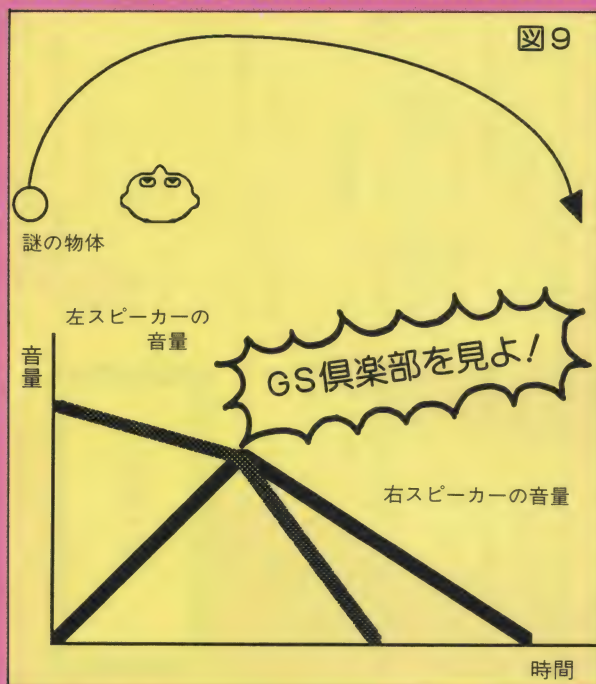
回転のためには
$(x', y') = (x\cos\theta - y\sin\theta,\ x\sin\theta + y\cos\theta)$
なんていう難しい計算が必要なのだぁ!

ーは気にかける必要がない。ラクラク。また、ドット絵師も、今までのように回転パターンすべてを描く必要はない。これまたラクラク。まあ「ある程度の解像度がないときれいに回転するように見えない」という欠点はあるけれど、次世代のゲームマシンには、必須の機能になるんじゃないかな。

サウンド

現在、パソコンではトップレベルにあるといわれている、X68のサウンドハードウェア。なぜトップレベルなのかというと、ほとんどのビデオゲームと同じ能力を持っているからだ。

X68のサウンドハードウェアは、知ってのとおり、

・FM音源(YM2151)
・PCM音源

の2つだ。源平では、このうちFM音源(8音)をBGMと効果音に、PCM音源を音声(と一部の効果音)に振り分けている。完成度はビデオゲームとそっくり同じだ(だって、まるっきりおんなじハード構成なんだもん)。

しかし! ボクが欲張りなのかもしれないけど、このスペックでは、まだまだ満足できない。では、どんな機能がほしいのかというと。(以下、芋の私見)

＊　＊

まず、メロディ用音源について。YM2151だと8音をステレオに出力することができるんだけど、これでは少ないように思う。YM2151が2つ、つまりステレオ16音は必要だと思うんだ(まあ、高いYM2151を使わなくても、どんなチップを使おうが、音数が多ければいいんだけどね)。

その根拠は、まずYM2151などのステレオ方式を描いた図8を見てほしい。これはステレオといっても、右か、左、それとも両方、と、発生するポートを変えるだけなんだ(正確にはステレオではなくて「2チャンネル」)。

しかし、本格的にステレオ効果、たとえば、レーザーが左右に飛び交うような効果を演出したい場合、図9のように左右の音量をたがい違いに増減する必要がある。つまり、1音のために、2音使わなければならないんだ。

それだけじゃない。最近のゲームサウンドは凝っているから、メロディを目立たせるために2音を時間的にずらして鳴らしたり(ディレイ効果)、音の広がりを出すために、2音使って音程を微妙に変えて鳴らしたり(デチューン効果)など、いろいろなテクニックを駆使しまくっている。どれも、1音のために2音使うんだ。これらは、エフェクターが使えないため、苦肉の策としてやっていることばかりなんだけど、そのためにも、いかに音数が必要かわかってもらえ

多関節キャラの妙技を見よ!!

図8　YM2151のステレオ方式(概念図)

図9

たかな。
というわけで、メロディ用にはできるだけ多くの音源をステレオで! これは決まりだね(ちなみに源平はモノラルです)。
PCM音源については多くは望むまい。というのは、PCM音源は「1秒ン十Kバイト」というように、莫大なメモリを食うからだ。だから、ROMのゲームの場合、いくらいいハードを持っていても、二言、三言喋らすのが精いっぱいのはず。ビデオゲームのように、楽器として使うことなど夢のまた夢だ。
では、RAMがいっぱい、ディスクも大容量、スピードも速いパソコンならPCMを楽器音として使えるかも……。しかし、そこでチェックしなければならないのが、「ハードウェアで音程を変えられるか」ということだ。
たとえば、アフターバーナーに使われている、ディストーション・ギターのコード音(和音)などは、サンプリングしておいた1つのコードを、音程を変えて発生できる(応用範囲が広い)から、大量のメモリを食っても許されているんだ(言い過ぎか?)。あれがもし、違ったコードごとにメモリを用意しなければならない、つまり今の10倍のメモリを食う方式だったら、絶対採用されなかっただろう。
しかし、これらの「音程の変えられるPCM音源」というのは、ゲーム界ではまだまだビデオゲームの専売特許。なにしろコストがかかるんだ。PCMにお金をかけるより、その分、SCCみたいなウェーブメモリ系のチップを増やしたほうがカシコイとみたが、どうだろう?
ちなみにX68のPCMは、残念ながらハードでは音程を変えられない方式。楽器音として使うには、チョイト難アリ……といったところかな。でも、音声合成専用としてはいいセンいってるよ。
以上のようなスペックに、サウンドコントロール用サブCPUが載り、さらにステレオヘッドホン端子が付いていたなら、誰の耳にも大満足だと思うんだけどね一。

Beeper意識調査 どんなマシンがほしい――❶

Beeper20人に聴きました

"ついにMZ15にアフターバーナー完全移植! 電波様バンザイ"なんてぇのが絶対無理なように、ゲームするにもそれなりのハードが必要なのはみんなも周知のとおりだ。
そこで、ハードに関するアンケートを行ってみた。時間の都合上愛読者カードの中からランダムにピックアップした20人だけを対象にしたのだけれど、みんなはどんな意見を持っているのだろう?

キミの持っているハードは?

●セガ(マークIII、マスターシステム)……17人
●ファミコン……11人
●MSX/2……7人
●PCエンジン……5人
●X68000……3人
●PC-9801シリーズ……2人
●FM77AV……1人
●MZ2521……1人

(複数回答)

なるほど、たった20人でもダントツでセガユーザーが多かった。買った理由としては、機能的なものよりも「このゲームがやりたかった」という、ソフト面で機種を選択した人が多いようだ。中には、SGシリーズからセガで通しているという、ポリシーを感じさせる意見もあったね。
パソコンは、機能のわりに廉価でソフトが豊富という理由でMSX、機能の充実度でX68000級の高価なものという感じかな。
それから、自分の機種に不満を持っている人って少ないみたいだね。もっとも、ソフトがない、雑誌に載らない、なんていうMZユーザーさんの意見には、共感するとともに時代の流れを感じさせるものがあった……。

記憶容量

源平は、5インチ2HDディスク一枚で発売されている。つまり、容量でいうと1Mバイトだというわけだ。
「なんだ。たったの1メガかあ」なんて思っちゃいけないぞ。ファミコンなんかでいっている2メガだの4メガだのというのは、あくまで「ビット」という単位での話。パソコンの世界では、普通「バイト」という単位を使うんだ。この「ビット」と「バイト」の関係は、8ビット=1バイト。つまり「4メガROM」とか宣伝していても、バイト単位に直すと、たったの「512Kバイト」なんだ(といってもかなり多い)。
よって、源平の場合、ビットに直すとなんと8メガ! もちろん、ディスク容量のすべてを使いきっているわけはないから、実際はもっと少ないはずだ。
でも、セガの新ビデオゲームハード「システム24」でさえ、2Mバイトディスク、1・3Mバイトメモリなんだから、思ったほど、多くのメモリは必要ないといえるだろう。
ところで、カートリッジでゲームが供給されるマシン(ファミコン、セガなど)に、標準でバッテリーバックアップ機能を付けておいてくれたら、案外と便利だと思うんだけどなあ。もちろん、容量が小さいと複数のソフトで遊ぶときに困るから、かなり大容量で、絶対に消えないようなものをね。

操作装置

仮にもゲームマシンを名乗るんだったら、ジョイスティック端子(アタリ9ピン仕様＝MSXも同じ)は必須。アタリ仕様のスティックなら、さまざまな種類が出ているから、自分に合ったものを選ぶことができるぞ。

まとめ

アクションゲームはゲームの基本。アクションゲームをしっかり作れるマシンなら、他分野のゲームを作ったっておもしろいものができるはずなんだ(ファミコンがいい例だ)。
というわけで、ゲームに必要な機能をハードウェア中心に解説してきたんで、内容もかなりハードになってしまったようだ。だけど、本当におもしろいゲームをやりたくてゲームマシンを買うんだったら、これぐらいの知識は持っておくべきだと思うんだけど……。
しかし、この記事を書いていて、つくづく感じてしまった。
「それにつけてもX68の欲しさよ」
しまった、記事のコンセプトから外れたオチになってしまった!

仕様表
名称:X 68000
CPU:68000
RAM:1メガバイト
VRAM:テキスト用512キロバイト
　　グラフィック用512キロバイト
　　スプライト用32キロバイト
グラフィック:512×512ドット(6万5536色同時発色)
　　768×512ドット(6万5536色中16色)
スプライト:1画面128個(16×6)水平32個
インタフェース:I/O×2個　ステレオスコープ
　　画像イメージ用　テレビコントロール
　　ハードディスク用　RS-232C
価格:31万9800円(ACE)

忘れちゃいけないアミーガ

●文／桃園隆夫

持っている読者は少なくても、このマシン抜きに現在のゲームのことは語れない。欧米のゲームフリークの必携品、地球ソフトウェア報告でおなじみのアミーガだ!!

世界的スーパースター!!

アミーガがリリースされてはや2年、ソフトや周辺機器の数は、もう2000種近くにもなってきた（ゲームだけでも約600種）。時代が違うからいちがいには比較できないが、この数字はアップルIIやマックのデビュー直後2年間のペースを断然上回っている。しかも、これらのソフトはアメリカばかりではなく、ヨーロッパ各国（とくにイギリス、フランス、西ドイツ）でも作られているんだ。

これらの事実は、アミーガが世界でもっとも成功した部類に入るパソコンとして評価された証でもある。そして、アミーガを手にした人は、その瞬間から、グローバルなソフト文化の中にどっぷり入っていくことになるんだ。

では、ハードの話を中心に、さっそく僕たちも、アミーガの世界に入っていってみよう。

そもそもアミーガは、ATARI800などのカスタムチップの作者、J・マイナー氏の手によって誕生したマシンだ。つまり、生産、販売しているのはコモドール社だが、血筋としてはアタリ社のマシンの系列だってことだ（実際の話、最初はアタリ社からのリリースが予定されていた）。

そのためか、（ATARI800がそうであったように）アミーガのシステム内では、CPU（コンピュータの心臓部。アミーガのものは、いわずと知れた68000）よりもカスタムチップのほうが重要なのだ。つまり、3つのカスタムチップがグラフィック、サウンド、I／O関係の仕事を専門に処理するようになっていて、CPUの負担が軽いんだ。

だから、アミーガはマルチタスク（2つ以上のソフトを同時に実行させること）もできる。アミーガ以外、本当のマルチタスクができるパソコンは、地球上に存在しないのだ（日本では、TORON-Bなどの登場待ちだね）。

これが驚異のAV機能だ!!

3つのカスタムチップは、それぞれに〝DENISE〟〝AGNUS〟〝PAULA〟という名前がついている。そして、ゲームには不可欠のグラフィックとサウンドの機能を、デニスとポーラがそれぞれコントロールしているんだ。

そして、これらのチップの機能をフルに引き出すため、ROM内に各種のサブルーチンが用意されている。だから、かんたんなプログラムで（サブルーチンを呼び出すだけで）高度なグラフィックとサウンドを使うことができるようになっているんだ。ここらへんを少しくわしく説明しておこう。

★グラフィック（デニス）

アミーガのグラフィックスクリーンは、プレイフィールドと呼ばれている（ドット数などはスペック表参照）。国産のマシンと違って、アミーガにはVRAMというものがなく、メモリの好きな場所をプレイフィールドとして使うことができる。そして、「ビット・プレーン」というスクリーンを重ねる方式により、最大4096色を同時発色させることができる。

★サウンド（ポーラ）

アミーガのサウンドは、CDやサンプラーと同じ方式で出力される。つまり、A／Dコンバータを通してPCM録音されたものを、D／Aコンバータを通して出力させるのだ（当然ステレオ）。

アミーガのサンプリングレイト

アミーガ500／2000スペック表

項目	内容
MPU	68000
RAM	512キロバイト（9メガバイトまで拡張可）
ROM	256Kバイト
スロット	86ピンバススロット×1 ＊100ピン×5 ＊IBM-PC／ATコンパチ×2 ＊IBM-PCコンパチ×2
画面表示	320×200（4096色同時、または内32色） 320×400（　〃　） 352×220（　〃　） 352×440（　〃　） 640×200（4096色中16色） 640×400（4096色同時、または内16色） 704×480（　〃　）
サウンド	4チャンネル・ステレオ サンプリングレイト31キロヘルツ
インタフェース	シリアルポート（RS-232、IBM-PCコンパチ） パラレルポート（セントロニクス、IBM-PCコンパチ） ビデオ（RGBアナログ） オーディオポート（ステレオ） コンポジット・ビデオ出力（白黒） マウスコネクター
キーボード	94キー、うち10ファンクションキー
価格（本体のみ）	140,000円 ＊290,000円

注）＊印は2000のみ。

現在入手できる2種のアミーガ。右がアミーガ2000、左がアミーガ500だ。アミーガ500は、機能を考えると超お買い得だぞ！

フィックを見よ!

▼世界をまたにかけて商売。船会社の経営シミュレーションなのだ。

▲ポーツオブコール（エイジス）のタイトル画面。波の動きが超リアルだ。

▲マインドスケープ社のシネマウェアシリーズの代表作、キング・オブ・シカゴ。

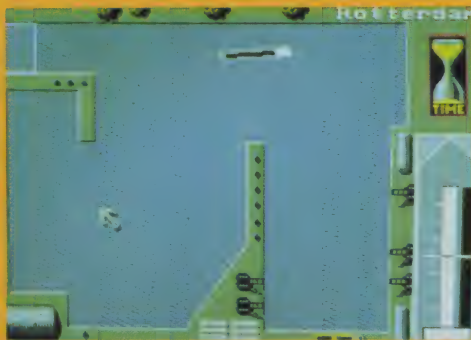
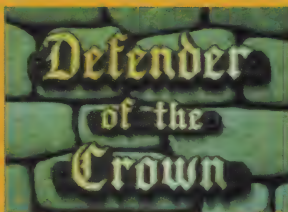
▶入港、出港の操作は難しい。ピタリと接岸させなくてはならないのだ。

▲甘いな若造……。ゲゲッ!! こいつは1本取られたぜ。

▼つかまってしまうと、あとは海へドボン!! あ〜、はかない命だ……。

▲キミは、アメリカの裏の社会を生きる男を演じていく。

▶場面の転換はこんな感じ。もちろんBGMはジャズだ。

▼白状しやがれ! でねえと、こいつが火を吹くぜ! 緊張するな〜。

▶こちらもシネマウェアシリーズのディフェンダー・オブ・ザ・クラウン。

▼イングランドを統一するゲームだけど、絵の美しさに注目だ。

▶あとに残された女。この先どうやって生きていくのか?

▶バカな息子をもった親は哀れ。泣くなおっかさん!!

は、最大で31キロヘルツ（バッファの関係で実際には29キロヘルツくらい）。市販のサンプラーを使えば、ユーザー自身の手で無限に音を作り出せるんだ。音質は楽器なみで、FM音源など問題にならないくらい質が高い。アメリカのプロミュージシャンのなかには、アミーガだけでレコーディングをした人もいるくらいなんだよ。

★アニメーションルーチン

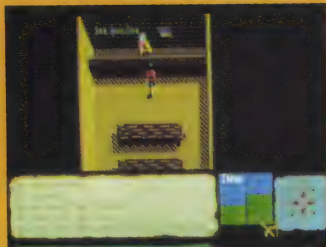
アミーガには、普通のスプライト（4096色中15色）とVスプライト（単色）という2種のスプライト機能がある。ところが、ゲームやアニメーションのソフトでは、それらはほとんど使われていない（カーソルぐらいだ）。

それはなぜかといえば、ROM内に"BOB"という強力なアニメ用ルーチンが入っているからだ。これは、一種のブロック転送ルーチンのようなもので、大小にかかわらず無限の数のキャラクターをプレイフィールド上に表示することができるのだ。しかも、動作の開始と終了のデータだけでその間のコマを作成してくれるなど、ものすごく高機能なものなんだ。

徹底的にグラフィックとサウンドに重点を置いたこれらの設計によって、上の写真のような傑作の数々が誕生したってわけだね。

A500なら、意外と安いぞ!!

アミーガには、500、1000、2000の3種がある。ただ、

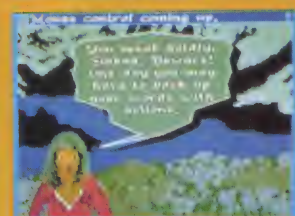
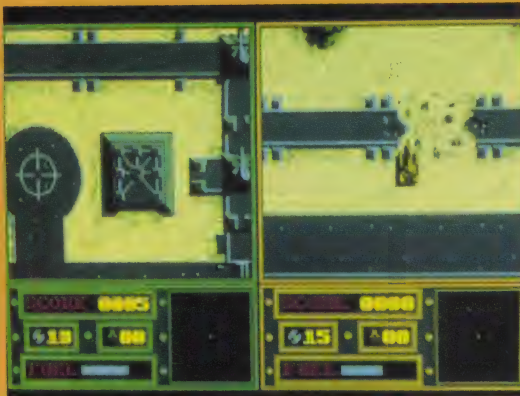
この美しいグラ

▲これはフェアリーテール（マイクロイリュージョン）。

◀内容は、アクションRPGといったところ。ちょっと絵が地味かな？

▲シンバットもシネマウェア。絵のタッチがなんとも独特の味を出している。

◀人と会話するとこんな具合。アクションシーンやムフフシーンもあるぞ！

▲ファイヤーパワー（マイクロイリュージョン）は、タンクバトルだ!!

▶敵基地を砲撃！ 空からヘリコプターがジャマするぞ!!

▶こいつはギャリソン（レインボーアーツ）。その内容はというと……。

▼なんと、ガントレットそっくりなのだ。もうすぐ本家も発売されるよ。

▼あまりにも有名なマーブルマッドネス。国産のマシンではできないからねえ……。

▲ほとんどの機種に移植された上海だけど、アミーガ版は妙に質感があるのだ。

47ページ上の写真のアミーガー000はすでに絶版になってしまったので、現在では入手することが難しいだろう。つまり、これから買うなら、500か2000かということだ。

この2タイプには、47ページの表のような違いがある。2000には7つのスロット（うち4つはIBMコンパチ用）があり、そこにいろいろな周辺機器を差すことによって、システムをどんどん拡張していくことができる。これがいちばんの違いだ。一方500は、コンパクト設計。でも、ディスクドライブ内蔵で、拡張性も十分だ（もちろん2000ほどではないけどね）。

ひとことでいってしまえば、ゲームやグラフィック、つまりホビー中心に使用するなら500、本格的3DグラフィックやプログラムなどＩ本気でコンピューティングしたい人なら2000がおすすめだ。もちろん、ほとんどのソフトは共通に使えるぞ。

なお、別売のハードを接続すると、アミーガはIBM-PCやC64といった他のマシンに変身してしまう（IBMコンパチのSIDFCAR、C64コンパチのGO-64、THE 64 EMULATORなどがある）。つまり、アミーガ1台で、3台分のソフトが楽しめちゃうわけだ。

かけ足の紹介になってしまったが、アミーガのことについてもっと詳しく知りたい人は、パイナップル（☎03−294−6502）まで、遠慮せず電話してくれ！

予想！ スーパーファミコン&セガマークV

by 阿木二百

ゲームマシンといえばファミコンにセガマークIII。ずいぶん前からバージョンアップ機が出るのではと噂されていたが、なかなか真相が明らかにならない。PCエンジンの登場により、俄然おもしろ味の出てきたテレホビーゲーム界でのファミコン、マークIIIの後継機を占ってみよう！

三つ巴のテレホビー

誰だ、誰だ！ タイトルを見て「よそう、スーパーファミコンとセガマークVは」などと、はじめっからあきらめてかかっているのは？ なに、PCエンジンのユーザーだって。なぁ〜る、PCエンジンがあれば、スーファミもマークVもいらないと決めているな。さよう、現段階ではPCエンジンが最強のハード内容を誇っているかもしれないが、おごれるものはお金持ち、いや久しからず。デカキャラに有頂点になっていると、今年後半から来年はじめにかけて（やけにボヤケタ言い方だなあ）きっと泣きを見ることになるぞ。

……などと、大きなことを言ってしまったのは、久々の本文登場で張りきっている阿木二百です。

今回は、強力なライバルであるPCエンジンの登場など、この半年あまりの動向も考えにいれて、構想も新たにお送りしよう。

発展家のスーファミ、一途なマークV

まず、ごくごく大ざっぱにいうと、現時点でも通信サービスなどを行って、ゲームマシンという枠から少しずつはみ出しつつあるファミコン。そして、スペースハリアーやアフターバーナーなど、ゲーセンで人気の自社ゲームを武器に、ゲームマシンとしての最高峰を目指そうとするセガという見方ができると思う。

これには、普及台数の差や、任天堂とセガ両者のバックグランドの違いが影響しているわけなんだけど、この傾向はおそらく新機種でも受け継がれるだろう。

つまり、ファミコンが目指しているのは家庭内の情報機器であって、ゲームもできるホームコンピュータといったようなもの（これでこそファミリーコンピュータだよね）。コア構想が完全に実現すれば、PCエンジンもちょうどこんな感じになるはずだ。

もちろんマークVだって、実力的には同等の拡張性や性能を持って現れるはずだけど、販売戦略上は羊の皮をかぶった狼。最強のゲームマシンであることを売りものにするだろう。

X68000がパソコン界のファミコンなら、マークVはテレホビーのX68000、ン？

そこで「言いたい放題」を始めよう。長い見出しではあったが、なぜ、かような見出しになったかというと、ズバリ、マークVはコンピュータの頭脳ともいえるCPUに、モトローラの68000を搭載してくると考えられるからだ。

68000といえば、X68000はもちろん、桃園さんの好きなAMIGAやボクの好きなMacintoshに搭載されているチップで、グラフィックスの強さには定評がある（別にCPUだけがグラフィックスをやってるわけではないけど）。おっと、もちろんセガのゲーセン用ゲームでもしっかり使われているから、技術的なノウハウはバッチリのはずなのだ。

機能的には、表示能力が最低でも256×192〜216ドット

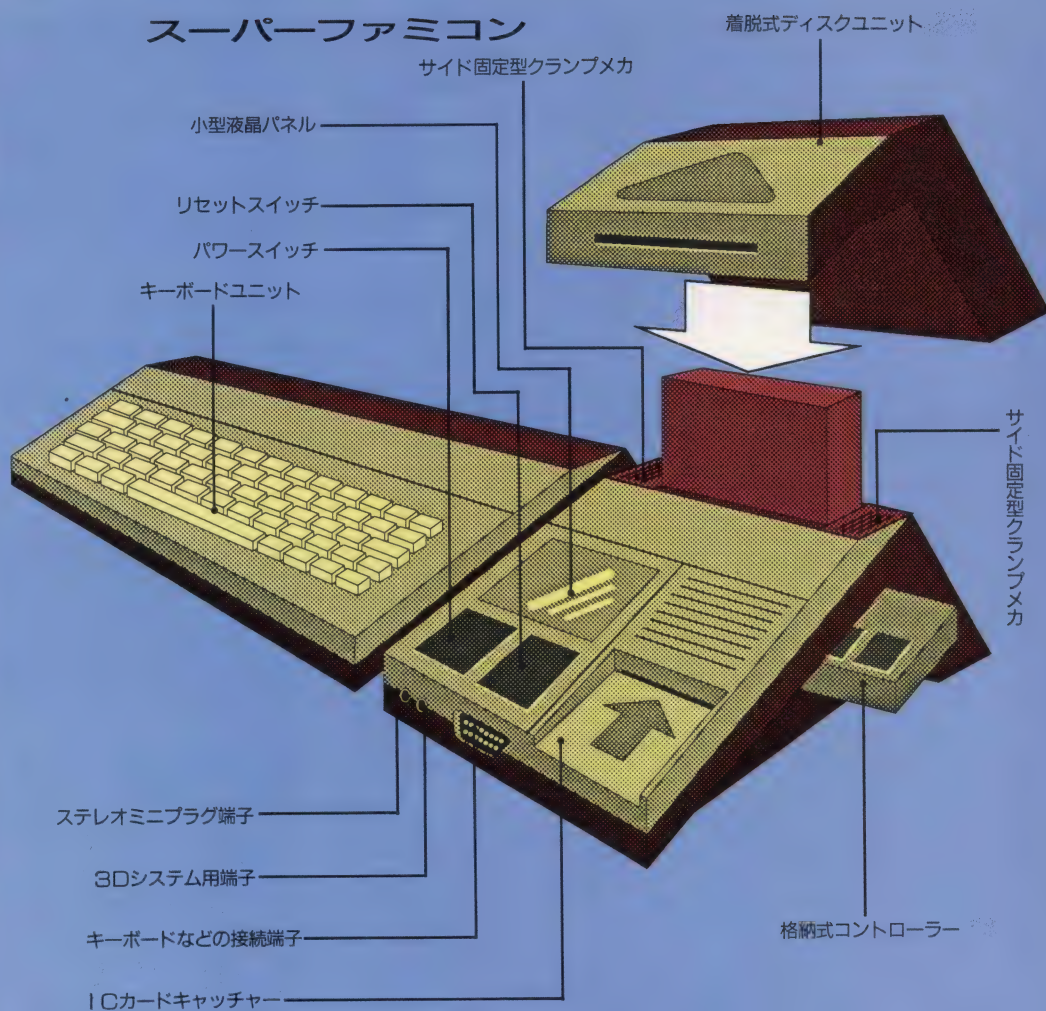
で5―2色同時表示（PCエンジンと同等）、スプライトも同じく64個同時表示といきたいが、多数のスプライトを使って疑似立体表示を行うのが最近のゲーセンマシンの傾向だから、ここは奮発して128個同時表示くらいになるんじゃないかな（もちろんサイズはプログラマブルで、1ドットごとに任意の色を割り当てられる）。

サウンドのほうも、現状維持の3音＋1ノイズ＋FM音源9重和音はあたりまえ。サンプリング機能もほしいところだが、なにしろメモリを大喰いするから、これはきついかもしれない。問題の本体デザインはイラストを見てほしい。

当然、旧ソフトとの互換性確保のために、Z80CPUも搭載しているはずで、その切り換えスイッチも備えている。68000モードでは、その高速性を活かした2人同時プレイの対戦ゲームなどが期待されるので、対戦者間でハンディを付けられるように左右独立の連射設定用ボタンを装備する。

また、PCエンジンに対抗する意味で、野外プレイ用の液晶ディスプレイがオプション設定されていてもおかしくない（たとえば、SONYのディスクマンは、充電池込みで450グラム。しかも2時間連続プレイを実現しているくらいなのだ）。なお、ディスプレイには後部に拡張スロットがあり、ROMカセットはこちらに差し込む（ただし、携帯性を考えるとICカードが主流になるだろう）。

スーパーファミコン

着脱式ディスクユニット
サイド固定型クランプメカ
小型液晶パネル
リセットスイッチ
パワースイッチ
キーボードユニット
サイド固定型クランプメカ
ステレオミニプラグ端子
3Dシステム用端子
キーボードなどの接続端子
ICカードキャッチャー
格納式コントローラー

システムで来るスーファミ

スーファミことスーパーファミコンは、完全にシステム化されて登場するはずだ。

まずCPUが問題である。16ビットへの移行はほとんど確実と見られているが、現行ファミコンがApple IIに使われている6502コンパチのカスタムチップを使っているので、Apple IIGSで使われている65816コンパチの線もある。GSがIIの機能をワンチップ化してメガIIと呼ばれるVLSIを搭載しているように、メガファミ（?）とかいうチップを作れば、CPUを2個搭載する必要はなくなる。

基本性能ではマークVと同等だが、スプライトなどは無理して数を増やさずに、64個程度にとどめておくかもしれない。その分ネットワーク化など、パソコン寄りの装備を充実させて、モデム（コンピュータのデータを電話回線で送受信できるようにする装置）を内蔵、または内蔵可能な設計をとる可能性が高い。ディスクユニットも、データの扱いが不自由なクイックディスクだけではなく、2インチのビデオフロッピーディスクがオプション設定されるという噂もあるぞ。

デザインは、システム全体に統一感を持たせたもので、たとえば三角形を基調にしたりして独自性を出すだろう。今のデザインはこんなに普及すると思っていなかったためか、テーマ性がなくってひどすぎるからね。

ICカードも、直接本体にキャッチャーを設けて使えるようになるだろう。また、通信を本気で考えれば、電話のように四六時中電源を入れっぱなしにしておくことも考えられるので、テレビ（またはディスプレイ）は消しておけるように、本体にメッセージ表示用の小型液晶パネルを設けてしまうのも一案だ。ただし、これはあくまでテキスト表示がメインで、ゲームのためのものではない。

あいかわらずキーボードはオプションだろうから、この他に株式情報サービスなどを受けるためのかんたんな入力パッドなども用意されるのではないかな。

ここ1年のお楽しみ

というわけで、肝心な発売時期は、とくにファミコンについて今年の秋といわれていたが、その後やや遅れそうだとの情報が入ってきた。対するセガもスーファミにぶつけるべく準備中とのことだったが、場合によっては早めに発売して先行逃げきりを狙う可能性も出ている。まぁ、いずれにしてもこの1年はやきもきしながら過ごすことになりそうだね。

買って得する?このマシン!?

PC-88シリーズ

日本電気

FA、MA、VA、VA2、VA3……。88と名はつくもののその種類はぼう大だ。そんなときはこれを読めば、買ってから失敗したと思うことはないぞ。レッツ88！

I am No.1 PASOCOM!

現在普及している8ビットパソコンの主なものに、シャープのXーシリーズ、富士通のFMシリーズ、そしてNECのPCー88シリーズがあるんだけど、主流となっているのはやはりPCー88シリーズだね。

なぜPCー88がそんなに売れているのかと考えてみると、まず第一に思いつくのは、「ソフトの豊富さ」だろう。

実際ソフト広告、新作情報をながめてみても、対応機種の中に必ずといっていいほどPCー88の名前がある。

これだけたくさんソフトがあれば、飽きることはまずない。つまり88という機種はそれだけ安心して使える機種といえる。

いいソフトがぜんぜん出ないために、あっというまに消えていったマシンが、過去に数多くあったからね。

さて、それではPCー88の特徴的な性能と、それを生かしたソフトをみていくことにしよう。

着々、進む高速化——

だいぶ前の話になるが、8801ーMkIIというのがあった。この機種は、現在出ているFAの4分の1程度処理のスピードしかなく、アクション、シューティングゲームなどにはあまり向いていなかったんだ。

▲敵キャラの攻撃もとてもスピーディーだ

しかしSR以降からは、「ALU機能」という機能が付き（3画面同時描き込みのこと。それまでは、赤、緑、青の順番に1枚ずつ描いていたのに対し、この機能は1画面描き込む時間で3画面同時に描き込んでしまうという機能）グラフィックスピードが格段に上がったんだ。

この機能をうまく生かしたソフトが、**シルフィード**（ゲームアーツ）である。

それまでPCー88のシューティングなんか遅くて……と嘆いていたアクション派はもう、ただただ涙を流すばかり。

なんと毎秒15枚という高速描き込みを実現し、さらにフルカラーの3D処理をやっている。普通なら当然、敵が出てくれば遅くなるが、なぜかこのゲームに限ってはいくら敵が出てきてもほとんど遅くならない。

まさにこれはSR以降の機能を最大限に活用しているからこそできる芸当といえよう。

▲登場するキャラをワイヤーフレームで紹介。これがまたいいんだ。

サウンドもOK!

さて、PC-88シリーズの特徴といえば、他にサウンドが挙げられる。

SR、TR、FR、MR、FH、MHは、FM音源3音、SSG3音という、当時としてはなかなか画期的な音源を積んでいたのだが、ついにFA、MAになってFM音源6音、リズム6音、SSG3音という、現在では最高峰の音源を積むようになったんだ。最近では、対応機種も増え、より迫力のあるゲームが楽しめるようになったぞ。

さて、パソコンゲーム音楽の作曲者といってまっさきに思いつくのは、やはりすぎやまこういちさんだよね。

すぎやまさんの作る曲は、ファミコンのドラゴンクエストシリーズで証明されているとおり、とっても生き生きしているんだ。

そのすぎやまさんのパソコンゲームでの代表作が**ジーザス**（エニックス）だ。

このゲームでは、アドベンチャーゲームの命とされている「雰囲気」が、すぎやまさんの音楽によってみごとに演出されているんだ。

まるで映画でも観ているように、その場面にピッタリマッチした音楽が飛び出し、プレイヤーを楽しませてくれるぞ。

ストーリーとしては1人、また1人と宇宙船の乗員たちが、謎のSHOTAN……もとい、エイリアンに襲われていく。

主人公はこのエイリアンを撃退することができるか、という感じなんだけど、なかなか感情移入できるぞ。クライマックスの場面ではもう、涙もんだぜ！

さて、処理スピードと、音楽面の優れソフトに触れてみたんだけど、今度は、みごとにその2つが融合した**イース**(日本ファルコム)を紹介しよう。

これはもうほとんどPC-88の限界かと思われる完全重ね合わせ処理をしたフルカラースクロールを使用している。だから、キャラ同士が重なっても欠けたり、チラついたりしないんだ。それに、デカキャラとの戦いも大迫力。

さらに興奮を盛り上げてくれるものに、その壮大な音楽がある。

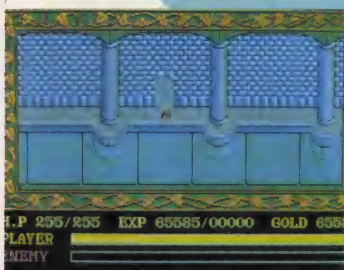
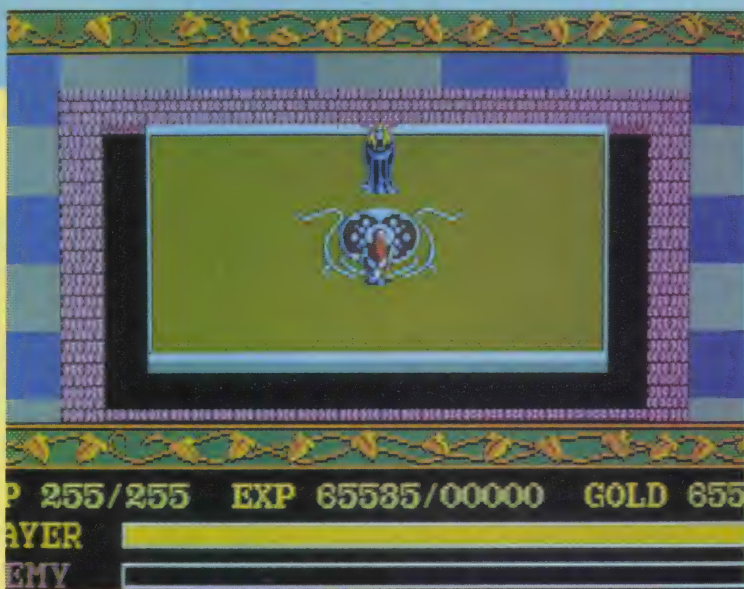
FM音源3音、SSG音源3音をみごとに駆使して、プレイヤーをイースの世界に引きずりこんでくれる。

こんなにすごいゲームなのだから、さぞ難しいのだろうと思ったら、じつはそうでもない。

RPGの基本さえ、しっかりつかんでいれば、いともかんたんに解くことができる。しかし、かんたんといえど、その中に秘められたシナリオの奥の深さには感動を覚えること間違いナシだ。

PC-88持っていたら1度はやっておきたいゲームだね。

▲じつは、壁に立てかけてあるキーボードが、ゲームの重要なカギを握ぎってるんだ。

▲この場面で流れるBGMは、なんとドラクエⅠのもの。やっぱり、すぎやまさんだねっ。

▲サク越しにこちらを見ているアドル君も重ね合わせ処理のおかげ。

▲最後のボスとの緊迫した戦い。気をつけないと足元が……。

88の最高峰VA

ところで最近出た機種で、PC-88VAというのがあるのを知っているかな？

16ビットで、しかもおびただしい数の色が使えるんだ。

このすばらしいハードを使いきったソフトに**神羅万象**（日本テレネット）がある。

このゲームは、はっきりいってスペースハリアーそっくり。ということは、それだけ動きがよく、ゲーム内容も迫力のあるものになっているということ。

こういったゲームこそ、「その機種のハードを使いきっている」ゲームということができるだろう。

こういうゲームがVAシリーズでドンドン出てくれれば、VAも盛り上がってくるんだけどねえ。

どーだっ!

まだまだオススメソフトは、たくさんあるけど今回はおしまい。

とにかく8ビットパソコンで圧倒的なシェアを誇るPC-88シリーズ。ゲームソフトも新作は、ほとんどっていっていいほどPC-88版から発売されるし、過去のソフト遺産も多い。どのパソコンを買おうか迷っているキミ。さっさと長い物に巻かれて、多数派の幸せをつかみなさいっ！

（文／スパーク炎上寺&YAS）

PC-88MA／FAスペック表

CPU：μPD7008AC-8（メイン）
　　　μPD780C-1（サブ）
RAM：192Kバイト
VRAM：グラフィック用48Kバイト
グラフィック：640×400（1画面1色）
　　　　　　　640×200（1画面8色）
インタフェース：プリンタ
　　　　　　　　マウス
　　　　　　　　RS-232C

価格　198,000円(MA)
　　　168,000円(FA)

富士通株式会社

機能はかなり優秀なFM77AV。だが、他のマシンとのCPUの違いがソフトの本数に決定的な差を作っている……!?

▼シルフィードのロゴが……。さすがＡＶ！

どーだまいったかの色数

ＡＶといったら〝天然色パソコン〟っていう広告のコピーがパッと頭に浮かんでくるね。

それではまず、グラフィック機能からいってみよう。ＡＶは、４０９６色の出力が可能（ＡＶ40シリーズは、２６２１４４色中６４０００色の出力が可能。６５５３６色可能なマシンなんてのもあるけどＡＶが元祖なんだぜ）。これだけ、色数があればアドベンチャーゲームやＲＰＧのグラフィックで無敵の力を発揮するはず。ただ、残念なことには、その能力を生かしきったゲームは、まだ出てないけどね……。

また、アクションゲームでは、４０９６色モードで、パレットをちょいちょいと細工すれば64色２画面モードができる。この２画面モードは、合成することもできるので、スクロールゲームには、もってこいだ。８色２画面合成より色は多いし、ちょっと苦労してプログラムを作れば、３画面合成や４画面合成だって、スムーズに作ることができる。２画面合成で、へーこらいってる某マシンとは、えらく差があるぜよ。

ところで、ＡＶのスクロールは、縦スクロールの場合は１ドットずつのスムーズなスクロールができるが、横スクロールは、４ドットずつしかできない。そこらへんがちょっと残念な気がするんだが……。

▲おお!! ザカンテとグローアルが、美しい！

▲写真はFM77AV40EX。

ＡＶ版は、ひと味違うぞー！

このへんで、ちょっとＡＶのグラフィックを生かしているソフトを紹介してみようかな。まず、**シルフィード**（ゲームアーツ）。このオープニングデモが、やたらすごい！ ＰＣ‐88のデモと比べたらとんでもないデキ。もう、うるうるもののデモなのだ（デモ、動いてない写真だけだと、ぜんぜんわかんねーな）！

ＢＧＭもＦＭ音源で軽快だし、「元祖ヒメララ！」の音声合成もちゃんと入ってる。

８色モードを使っているが、Ａ

◀おお、５面クリアのデモがかっちょいい。さすがＡＶ!!

Vは、高速に線を描けるLSIを持っているのでスピーディーだ。また、PC-88版では、ゲーム中にディスクアクセスを行ってボスを出現させていたが、AVのハードは、ディスクアクセスさせると止まってしまうので、オンメモリで処理している。

ゲーム内容自体は、他機種版と同じだがデモを見て「へっへっ、かっこいいだろう！」と自慢しちゃおう。

そして、**デスフォース**（リバーヒルソフト）。これもAVらしいできのアクティブロールプレイングゲームだ。キャラクターの色がモノトーンで統一されているが、このモノトーンが、じつにかっこいい！ グラフィックの重ね合わせもとんでもなくすごい。2画面合成をもとに、3画面合成を実現しているんだ。

ただ、ゲームはめちゃくちゃにハードだぞ。

▲デスフォースのタイトル。シンプルだけど味がある。

Beeper意識調査 どんなマシンがほしい?—❷

次に買うとしたら何を買う?

(複数回答)

- ★セガの後継機……5
- ★スーパーファミコン……3
- ★X68000……3
- ★PCエンジン……3
- ★PC-88シリーズ……3
- ★MSX／2……2
- ★FM77AV……1
- ★アミーガ……1
- ★とくになし……2

BEEPって、つくづくセガの本なのかなぁ？ と思ってしまう結果になったね。セガの後継機とスーパーファミコンは、まだどういう仕様になるのか発表されていないにもかかわらず、セガのほうが、若干多いのは、それだけみんなの期待が大きいということなのかな？ 主だった意見をまとめてみよう。

●FM音源ステレオ機能に惹かれて(スーパーFC)。

●アーケードゲームが、ほぼそのままできる(X68000)。

●きれいなグラフィックツールやソフトの豊富さ(アミーガ)。

など、現在持ってる機種が、(大半の人は）遊びたいソフトによって選択されたのに対し、わりと機能面で選んでるね。やはり、現存のマシンがソフトのデキで選ばれている感じが強かったけど、まったく五里霧中のマシンの場合、ハードの機能で、そのマシンの発展性・拡張性を見る1つの目安にしてるのは確かだね。

とくになし、のうち1人は、とりあえず、ようすを見て決めるという慎重派だったけど、彼がその最たる者ではないかな？

MIDIに対応！

AVのサウンド機能は、YM2203（俗に言うOPN）を積んでいる。PC-88SR系統と同等の音楽機能が使えるぞ。また、FM77AVでは、MIDIインタフェースや、ミュージックボックスを使って、MIDI楽器演奏もできるゲームもある。たとえば、とってもユニークなAVオリジナルゲーム、**少年マイクのひとり旅**（日本ソフトバンク）がそれ。少年マイクのひとり旅は、FM音源でのBGMにも気合が入っているが（あ、DSGだけのBGMもあったんだな）。じつは、MIDIにも対応しているのだっ！ もちろん、グラフィックにもかなり気合が入っているぞ。

▲デスフォースの画面。木のしげみの色までメカっぽいね。

ソフトをくれ!!

と、AVは、機能的に8ビット機の中では優れたマシンと言っていい。だが、かんじんのソフトの供給は、いまひとつだ。

その原因として考えられることは、CPUが、PC-88やX1と違うことがあげられる。PC-88やX1のCPUはZ80だが、AVは、6809だ。6809は、Z80よりプログラミングしやすいのだが、6809がわかる人間がZ80より多少、少ないってとこかな。

正直言って、AVはゲームソフトが少ない点が致命的。また、AVの機能を使いこなしていないソフトも多い。ぜひともAV独自の機能を生かしたゲームをたくさん出してほしいものだ！

（文／SHOTAN）

▲少年マイクのタイトル。これだけでディスク容量3分の1を使ってる。

▲さすがに音だけは、誌面じゃわからないね。

FM77AV40EXスペック表

- CPU：68B09E
- RAM：192Kバイト
- VRAM：192Kバイト
- グラフィック：640×400ドット 2画面 8色
  - 640×200ドット 4画面 8色
  - 320×200ドット 2画面4096色
  - 320×200ドット 1画面26万色
- インタフェース：プリンタ
  - カセット
  - ジョイスティック
  - RS-232C
- 価格：168,000円(40EX)
  - 128,000円(20EX)

X1シリーズ

シャープ株式会社

X1といえば、テレビ画面とのスーパーインポーズやテレビ映像が取り込めるなど、AV大好きって人向きのマシン。だけど今回は「ゲーム大好き！」という視点でX1を見てみよう。

速すぎて、プレイできない!?

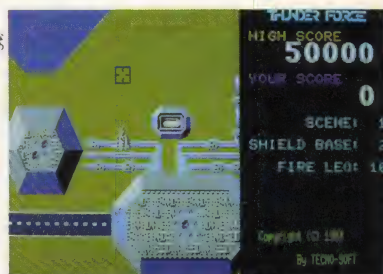
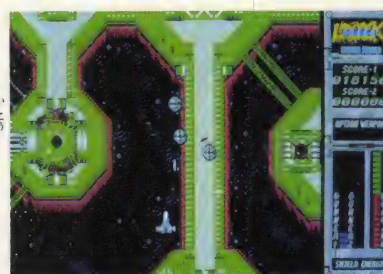
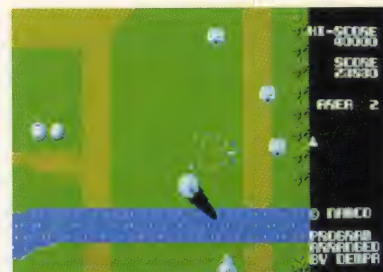
X1のCPUはPC-88やMSXと同じ8ビットのベストセラーZ80が使われている。ところで、初代PC-88はクロックが4メガヘルツとはいえ、それは名ばかりで、実質2メガヘルツ以下というのはあまりにも有名な話だった。けれど、X1シリーズは初代X1（通称マニアタイプ）からずーっとノンウェイトの4メガヘルツで動作するのだ。初代X1が今でも現役でいられる理由はここにあるといえる。どう、勉強になったかな？

さて、X1を世に知らしめたゲームはなんといっても**サンダーフォース**（テクノソフト）だろう。X1のPCG機能をフルに生かした最初のゲームで、スクロールが速すぎてプレイできないと文句が出たくらいなのだ。このPCGというのは「プログラマブル・キャラクタ・ジェネレータ」といって、8×8サイズのキャラクターを最高256個まで設定でき、ハードによって高速に表示させられる機能なのだ。スプライト機能と似ているようだけれども、キャラクターどうしの重ね合わせができないところがちょっと違うのだ。

その後に、発売された**ゼビウス**（電波新聞社）もX1版が最高のできだった。このゲームをやりたいためにX1を買った人もいたくらいだし、**ハイドライド**（T&Eソフト）もフルスクロールだったのはX1版だけだった。また、**スーパーレイドック**（T&Eソフト）の滑らかなキャラクターの動きにしても、PCG機能があるからこそ実現できたのだ。

もっとも、MSXやX68000のようにハードウェアスクロールはできないんだけれど、現在の8ビットパソコンの中ではもっとも画面処理が高速に行え、リアルタイムゲームなどに向いているマシンといえる。ところで、意外と知られていないみたいだけれど、ターボZ以降のX1は、320×200ドット時に4096色同時発色が可能だし、640×400ドットでも4096色から任意の8色が使える。（くわしくはスペック表を見てね）これらのグラフィックを生かせば、かなりリアルな映像でゲームが楽しめるはず。だけど、従来機種との互換性を保つためにテレビ映像を取り入れるときなどに使われるだけなんだ。本格的にゲームで利用されるのはまだまだ先の話になりそうだね。

サウンドならX68000にも負けないんだ

X1シリーズには初代X1からSSG音源（AY-3-8910）が

▲X1の名を知らしめたのが、この「サンダーフォース」。とにかくスクロールが速い。

▲リアルなキャラクターの動きとキレイな背景が印象的な「スーパーレイドック」。

▲キャラクターの動きも、サウンドもアーケード版そのままの「ゼビウス」。

▲写真は、X1turbo ZII。

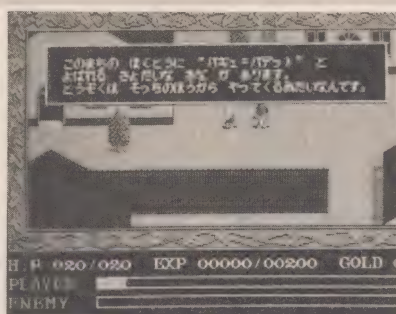
搭載され、ターボZからはヤマハのシンセサイザDX-7／21に使われている音源チップが搭載されている。これは、あのX68000に使われているものと同じチップで、FM音源を同時に8音も鳴らすことができ、しかも1音ずつライト、センター、レフトに振り分けられるからステレオ再生だって可能だ。SSG音源と合わせると11音にもなるので使いこなすだけでも大変だけれど、**ファイナルゾーン**(日本テレネット)や**スーパーレイドック**でごきげんなサウンドを聞くことができる。とにかく、X1のサウンド機能は、現在手に入るマシンの中でも最高の部類だ。

「ハイドライド」。他の機種は、画面切り替えだったけど、X1だけは、フルスクロール。

こんなところも魅力だ

ハードの基本設計がしっかりしているX1は、新機種が発売されてもハードにはほとんど変更が加えられていない。しかも、追加された機能について拡張機器としてサポートしてくれるので、従来機種との完全互換性が保てるのだ。あれだけ互換性を叫んでいるPC-88シリーズでも、たび重なるハードの変更の結果、SR以前の機種のゲームはほとんど発売されていないという状態だ。**マイト&マジック**(スタークラフト)や**イース**(日本ファルコム)にしても、いまだに初代X1でプレイできるなんてことは、初期のPC-88ユーザーにとっては本当にうらやましいことなんだよ。

一方、X1の泣きどころは88に比べてユーザーが少ないことだ。おかげで新作ゲームの発売は、ほとんど後回しだし、中には発売されないゲームも少なくないというのが現状だ。しかし、遅れて発売されても88よりずーっといいハードを持っているのでX1版のゲームのほうが完成度は高かったりする。だから、質を重視するならX1版のゲームの方が期待できるぞ。

主人公、優子のリアルなアニメーションが話題になった「ヴァリス」。

「イース」。ゲームの内容は、もちろんサウンドの完成度も最高。

もしもX1ユーザーになったら

さて、技術的な説明ばかりで、少々難しいところがあったかもしれないけれど、X1のどんなところが優れているかわかってくれただろうか? 正直いって、X1のハードを十分生かしきったゲームはまだまだ少ないんだ。というのもそんなゲームを作っちゃうと、とうてい他のパソコンでは走らない、つまり移植できなくなっちゃうからなんだよね。ま、それだけX1のハードが優れているわけで、時代がX1に追いついていないといったところかな(キザなセリフ!)。

君がX1ユーザーになったなら、新作ゲームは、少し待たなければならなかったり、ゲームの種類自体が少ないってことはあるだろう。でも、きっとアドベンチャーやRPGはもちろん、シューティングや、アクションに関しても満足のいくゲーム・ライフが送れるぞ。

「紫醜羅」大声を出して、敵をやっつけるという設定がおもしろい。

最後にひとこと……

これだけの性能でしかも、テレビ画像も取り込めちゃうってんだから18万は絶対に安い。

それにしても、グラフィックの充実度には目を見張るものがあるなあ。

(文／村上和也)

X1 turboZII スペック表

名称：X1turboZII(CZ-881C)
CPU：Z80
RAM：128Kバイト
GRAM：96Kバイト
グラフィック：
コンパチモード（従来機種に合わせたモード）

640×400ドット	8色×1画面	1色×3画面
640×200ドット	8色×2画面	1色×6画面
320×400ドット	8色×2画面	1色×6画面
320×200ドット	8色×4画面	1色×12画面

マルチモード（ターボZ以降）

640×400ドット	4096色中8色×1画面	
640×200ドット	64色×1画面	
320×400ドット	64色×1画面	
320×200ドット	4096色×1画面	64色×2画面

サウンド：FM音源8音(ステレオ可能)＋SSG3音
画面合成：テレビ画面、テキスト画面、グラフィック画面すべて重ね合わせ可能
インタフェース：
映像入力　シリアル
ビデオ出力　プリンター
音声出力
ジョイスティック
マウス
拡張ディスク
RGB出力
アナログRGB出力
価格：本体＋キーボード179,800円

PC-98シリーズ

日本電気

PC-98というとビジネスマシンだなんていうのは、昔の話。8ビットマシンからの移植ゲームばかりの時期を経て、16ビットならではの新技法と方向性を持ったゲームが続々と現れている。いまや、PC-98のゲームは、パソコンゲームのリーダ的存在！ と言ったら少し言い過ぎかな——。

得意なんだ。

また、演算速度が速いからシミュレーションや、将棋、オセロといった複雑な思考アルゴリズムを必要とするものやあらゆる面で高速さが要求されるフライトシミュレータなんかもPC-98らしいゲームだね。それに、マウスの値段が安くなり普及してきたせいか、はたまた**大戦略**(システムソフト)の影響かは知らないけど、最近PC-98ユーザーでマウスを持ってる人がけっこう多くなってきた。だから、**ロード オブ ウォーズ**(システムソフト)のように、マウスの操作性のよさを生かしたゲームもこれからどんどん出てくると思うよ。

98のゲームってどんなの？

98のCPUは言わずと知れた16ビット。よく98のゲームを見て「速いねー、さすが16ビットだねー」なんてことをいってる人がいるけれど、たしかにそのとおり。CPUは遅いほうがイイなんて聞かない。速いほうがいいに決まってるのだ。

それでは、その速いCPUを生かしたゲームをあげてみよう。やっぱり大きなキャラクターをアニメーションさせながら歩かせた**レリクス**(ボーステック)や**ゾーン**(システムサコム)のように死ぬほど速い3Dゲームとかだね。

それに縦方向のハードウェア・スクロールがあるので、**ゼビウス**(電波新聞社)タイプのゲームもくなるくらい。グラフィックはできるだけキレイなほうが食欲ならぬゲーム欲をそそるもんね。

ゲーム欲をそそるグラフィック

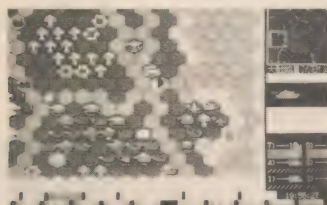
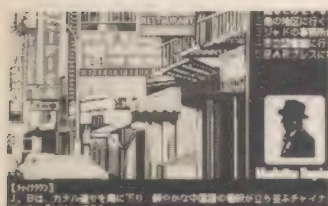
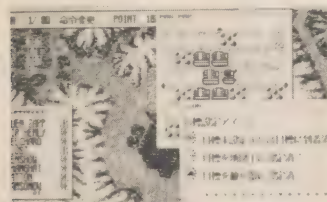
98のグラフィックは640×400ドットだから、アドベンチャーゲームの絵にしても、アクションゲームなどのキャラクターにしてもきれいだよね。これで本当に8色しか使ってないのって疑いたや、FM音源、スプライト機能など、ゲームに関する機能はまったくついていない。でも、「さすが98のゲームはすごい」なーんていわれる。16ビットはスゴイ！

(文／村上和也)

やっぱり思考型が主流だね

とにかく、98はどんなゲームでもそれなりにこなしてしまう。思考型ゲームでも、アクションゲームでも、8ビットマシンよりずーっと質のよいものを作る実力を持っている。しかし、ユーザーの平均年齢が他のマシンより比較的高いこともあり、指先のテクニックを競うようなゲームよりも、**大戦略**や**マンハッタン・レクイエム**(リバーヒルソフト)に代表されるように、じっくり考えるタイプのゲームのほうが好まれるのだ。したがってこれからもそういったゲームが98のゲームの主流になっていくだろう。アクションゲーム大好き少年には向かないかもね。

98にはジョイスティックポート

「ハイウェイスター」。膨大な計算量に高速なグラフィック。3Dゲームこそ究極の16ビットゲーム。

膨大な思考ルーチンを必要とする「大戦略II」も98版しかない。

リアルなグラフィックで描かれた街の景色が印象的な「マンハッタン・レクイエム」

操作はマウスのみで、マックを思わせる「ロード オブ ウォーズ」。

▲写真は、PC-9801UX

PC-9801スペック表

CPU：80286
RAM：640Kバイト
VRAM：テキスト用12Kバイト
　グラフィック用256Kバイト
グラフィック：640×200ドット(カラー4画面、モノクロ16画面)
　640×400ドット(カラー2画面、モノクロ8画面)
画面合成：可能(グラフィック、テキスト画面)
インタフェース：マウス
　プリンタ
　シリアル
価格：353,000円(VX01)
　433,000円(VX21)
　630,000円(VX41)

ファミリーコンピュータ

任天堂株式会社

ゲームソフト数、普及台数は群を抜いてるファミコン。一世代前のゲーム機なれど、まだまだ天下は続く!?

1000万台を超えるハード

ファミコンも発売からすでに5年目を迎えた。出荷台数は1000万台を超え、勢いはまだまだ衰えていない。テレホビーゲーム界は、まだまだ任天堂の天下なのは間違いない。ところが、よく考えてみるとファミコンは5年前のハード。後発のテレホビー機と比べてみると、機能はかなり見劣りするのはしょうがない。

スーパーファミコンが来年発売となるし、そんな状況のファミコンをもしも、もしも買いたい人がいるならばどうすればいいか、考えてみよう。

このとき葉が風にやられる。芸が細かいぜ。

機能は?

機能からいえば、たとえば色数が52色しかないとか、スプライトが3色で横1列に4個までしか並べられないとか……かなり貧弱だ(でもグラフィックのドット数は256×240ドットで、他のテレホビー機より広いんだ。ちなみにふつうのテレホビー機は256×192ドット)。

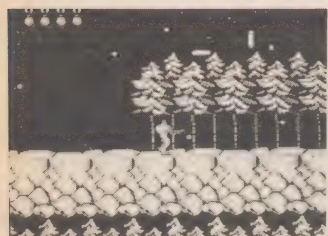
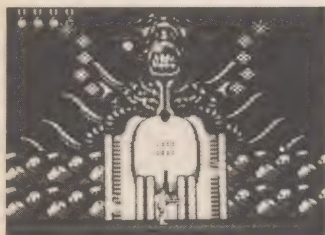
ただ、それを補ってあまりあるほどの、膨大なゲームソフトがあること。そして外付けハードウェアの量が多いことは無視できない。また、ROMカートリッジの中に別のICを入れて、機能をアップさせることもできる。

たとえば、**燃えろ!! プロテニス**(ジャレコ)のカスタムチップによる音声合成。**魂斗羅**(コナミ)などに入っているゲートアレイ(巨大キャラをはっきりと表示する)、ディスクシステムのRAMアダプタ一に入っているFM音源(1声)などに進歩をうかがえる。

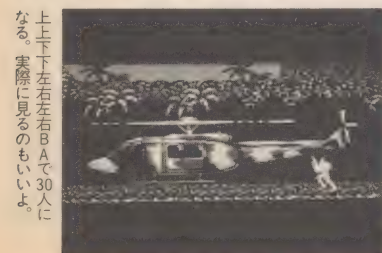
初期の頃と現在のファミコンゲームソフトでは、同じハードとは思えないほどゲームが進歩してきている。ボクの目からみて、現在ファミコンというハードの性能をいちばん生かしているゲームソフトはというと**魂斗羅**だろう。ではこの**魂斗羅**についてちょっと説明しておこう。

○**魂斗羅**　コナミのファミコンゲームもMSXなみにハードの使い方がうまくなったが、それもやはり、ニューハード「ゲートアレイVRC2」のおかげ。このゲームは、なにかと背景が動く! 木はガサガサと動くし雪はチラチラと降るし、んでもってデカキャラキャラはスムーズに動く。さらに、最終面にいたっては、不気味なうねうねもすごい。売れ行きはそれほどいいものではないようだが、お勧めできる。

静止写真じゃわからないけど、本当に滝のようなんだよね。

この触手も不気味にクネクネと動いているぞ。

おー、雪だ、雪だ! スプライトの限界突破!!

上上下下左右左右BAで30人になる。実際に見るのもいいよ。

ファミコン(本体)スペック表
名称:ファミリーコンピュータ
CPU:2A03(6502相当のカスタム)
RAM:2Kバイト
VRAM:2Kバイト
グラフィック:BG 256×240ドット　キャラ　8×8ドット 色 52色
画面合成:不可(画面合成をスーパーインポーズと解釈した)
インターフェース:汎用入出力ポート(ジョイスティック、3Dシステムなど)
価格:14,800円(本体)

激しい競争

こういうゲームの進歩は、市場競争の激しさによることが多い。スーパーファミコンが発売となっても、ファミコンとしての市場は生き残るはずだから、買って損はないだろう。秋葉原などでは、ファミコンは今9000円を切ってしまっているからね。買うなら今かもしれない。

セガ・マークIII マスターシステム

セガ・エンタープライゼス

マークIIIとマスターシステムは、セガのパソコンSG-1000の上位コンパチマシン。SGではMSX-並みだった画面表示機能を大幅に強化してある。マスターシステムではFM音源チップを標準装備し、サウンド面でも充実している。

スプライトは8×8ドットだが、64色中16色をドットごとに指定できるので、表現力が高い。最近では、4～数十のスプライトを組み合わせることによって、かなりリアルなキャラクターを作っている。

ハードスクロールは、縦、横、斜め、部分のすべて可能。ただし、縦スクロールに若干の制約がある。

また、スペハリやアフターバーナーなど大きなキャラクターを大量に出現させる場合、背景パターンを使用している。ただ、この方法だとチラツキがないかわり、1ドット単位の細かい動きは不可能だし、いわゆる「ワクつき」の問題が出てくる。アフターバーナーでは、ソフトで重ね合わせ処理をしていたが、CPUの能力ギリギリといった感じだ。

サウンドは、FM音源によって格段に進歩した。といっても、ゲームによってはPSGの音にもなかなか捨てがたいものがある。うーん、マスターもいいけど、マークIII＋FM音源もいいな……。

マークIIIとマスターの違いの1つが拡張バス。BASICをやりたい人にはマークIII、今後発売されるかもしれないディスクシステム（まったく未定よ、念のため）などに期待したい人にはマスターをオススメしよう。

でも、近々マークVが出る（らしい）という情報もあるので、まだ買うのは早いかもしれない……ですな。

セガ・マークIII・マスターシステムスペック表

名称：セガ・マークIII／マスターシステム
CPU：Z80A（8ビットのベストセラー）
RAM：8Kバイト
VRAM：16Kバイト（意外に少ない?）
表示能力：256×192ドット、背景パターン8×8ドット最大448種類、スプライト8×8ドット最大256種類、1画面に64個まで表示可（パターン、スプライトともドットごとに64色中16色設定可、これが強味）
スクロール：上下左右、斜め、部分
サウンド：•FM音源（YM2413チップ9重和音）＋PSG（3重和音＋1ノイズ）
その他：•3Dグラス端子、ビデオ出力、RF出力、•連射装置
価格：1万6800円（マスターシステム）
1万5000円（マークIII）
（ただし、3割引程度のことが多い）
注：•はマスターシステムのみ。ただし、マークIIIでもオプションで装着可。

スペースハリアー（セガ）

あまりにもメジャーなスペハリ。これの発表当時は、(編)、ライター、ユーザーが狂喜乱舞、奇々怪々、一挙両得、色即是空したものだ（なんなんだ!?）。巨大な敵が襲ってくるのには恐怖したし、あのボスにもとんでもないものがあった。また、PSGだけで再現したBGMも見事！

▲そういえば、こんな戦闘機モードなんてのもあったね。感動したなー。

ファンタシースター（セガ）

なんといっても、回転する3Dメイズと、うるうるもののモンスターのアニメーションが驚異的。今までの「RPGのキャラは動かない」という常識を根底からひっくり返したとんでもないRPGだ。ゲームバランスとシナリオにやや難点があるものの、なかなかの快作といえよう。もちろん、FMサウンドもGOOD！　次回作が楽しみだ。

▲なんといってもこのデカイのが動くんだからスゴイ！

ソロモンの鍵（サリオ）

サリオ初のFMサウンド対応ソフト。FM版のBGMは、曲自体デラックスバージョンとなっているので、一聴の価値はある。内容は、FC、ビデオゲームでおなじみのパズルゲームの秀作。難度もそこそこなので、パズル好きにはオススメしたいね。

（文／SHOTAN・I）

▲このタイプのゲームって最近あまりないけど、やるとハマるんだよねー。

PCエンジン

日本電気ホームエレクトロニクス株式会社

昨年11月、衝撃のデビューをはたしたPCエンジン。本当の実力を出してくるのはこれからだぞ!!

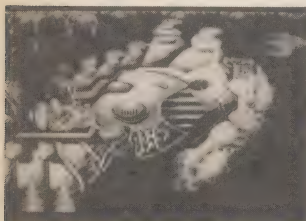
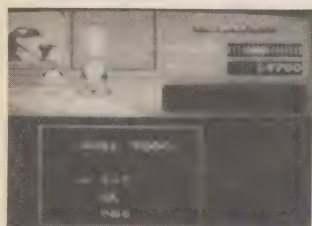
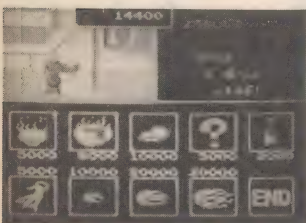
PCエンジンスペック表
名称：PCEngine
CPU：65C02（カスタム）
直接アドレス能力：2メガバイト
表示能力：分解能256×216ドット　スプライト16×16～32×64ドット　最大表示色512色　64個（1画面内）
インタフェース：CPUバス信号、表示信号、オーディオ信号、等
音源：波形メモリ6音源、矩形波ノイズ2音源から最大6音源を選択動作可能
定価：24,800円

巨大なスプライト?

PCエンジンは、現在出ているテレホビーマシンのなかでも最新型のものだ。512色表示や、巨大なスプライトが、他のテレホビー機とは一線を画している。

たとえば、THE功夫のプレイヤーキャラと敵キャラは、やたらとデカイ。あれはPCエンジンのスプライト機能を十分に生かしたものだ（もっとも、そのせいで動きが粗いけど……）。また、BG画面のスクロール機能もかなり充実している。**Rタイプ**の巨大戦艦は分割スクロールを使っているので、壁を動かしつつ、戦艦も動かし、チラつかせないといった強力なものができあがってくるわけだ（砲台はチラついても、戦艦はチラつかないもんね）。

他にもサウンド面の充実が挙げられる。波形メモリ6音＋ノイズ2音、このなかから6音をステレオで出力可能なのだ。AVブースターも発売されているぞ。

▲巨大なキャラのなぐり合いは、大迫力！ ちょっと動きがぎこちないけどね。

◀ゲームセンターで人気を呼んだRタイプが、ほとんどそのまま移植された。

▶賭場は、もちろん欠くことのできないものだ。

◀多少の変更はあったものの、これまた見事といってしまおう。

コア構想どうなる

こんなすごい機能をもつPCエンジンなんだけど、まだまだハード的に広がっていく余地はある。それがコア構想のはずだ。PCエンジンは、発売当初いろんなメディアのコア（中核）となるべきゲーム機として期待されていた。しかし、発売半年以上たった現在、枝葉となるべきものが一つも世に現れていない。唯一CD-ROMが見えかくれしているが、それも発売がいつになることやら……。

このコア構想の足踏みとともに、思ったように参入ソフトハウスが増えていかないことが、キミたちが迷っている一因ではないのかな？ ハードが11月に発売されてから4月現在までに出たゲームは、わずかに8本。月に2本出るか出ないかなのだ。それぞれ、ゲームとしては完成されているものの、PCエンジンらしさの出ている作品はというと……なかなかない。しかし、もしキミたちがPCエンジンを購入しようとしているのなら、ボクはこのゲームをお勧めする。なにかというと、あの**妖怪道中記**（ナムコ）だ。

ゲーム内容は、ビデオゲーム版とはちょっと違っているが、妖怪道中記のイメージを壊さずに移植されている。内容はもちろんのこと、BGM（ステレオで聞くとなんともいい。右から左からバシバシ飛んでくる）やグラフィックがやたらすごい！ 道中にあるババアの店のスクロールするサブ画面も強烈だ。しかしなんといっても、〝とっておきのおどり〟があるからね（なんのこっちゃ）。これからPCエンジンユーザーになる人はぜひに。

PCエンジンの未来

ひとしきり興奮した後でもう一度考えてみよう。PCエンジンは機能が充実している一方、ゲームの本数が少ない。ゲーム数が少ないというのは、決定的な弱点なんだけど、NECアベニューの参入（**ワードナの森、ファンタジーゾーン**）、アイレムの参入（まだラインナップは決まっていない）などの明るい情報もあるので、未来が真っ暗闇ってことはない。月に10くらいの新作が出て、ユーザーが自分から選んでゲームを買えるようにならないとツライだろう。ゲーム機として発展するのは、まだまだ時間がかかるかもしれないね。

（文／SHOTAN・I）

▶お金がないと苦しいのは、ビデオ版PCエンジン版もいっしょ。

◀パッドが……で苦労した。がんばれ！ もんもたろうー。

格子カイラスト研究所レポート

スペハリ3Dはなぜワク付きか?

●報告者：氷水芋吉

スペハリ3Dが発売される直前に、キャラクターはワク付きになるのか、ならないのかが話題になった。実際はワク付きで発売されたのだが、これはソフト開発上の手抜きなのか? それともハードの性能が低いのか? ハードとソフトの関係をスペハリ3Dを題材に考えてみよう!

ワクなしゲームもあるじゃない

大方の期待を裏切って、ワク付きのままで発売になってしまったスペハリ3D。愛読者カードを読んでいても、ワク付きに不満を訴える読者の数が、多い多い! いわく、「アフターバーナーはワクがなかったじゃないか!」「4メガにすればよかったのにぃ」「手抜きじゃないのか?」などなど。

しかし! 愛読者カードを読みながら、ボクは考えた。スペハリ3Dは、一部の読者が思っているように本当に手抜きなのか? 4メガにすれば本当にワクは取れたのか? ——いや、そうじゃない。あれは仕方がなかったのだ、と。

そのあたりについて、セガの弁護をするわけだけど、調べてみたので読んでほしい。

BG画面が動きのカギ!

まず確認しておきたいのが、スペハリ3Dでは、敵キャラの表示にBG(背景)画面を利用している、ということだ。BGでは、普通のパソコンのグラフィック画面のようにドット単位で絵を描くことはできないけれど、そのかわりに8×8ドット単位の絵(あらかじめ定義しておく)を並べて、画面を作ることができるんだ(図)。ま、パソコンのテキスト画面によく似た構造だね。これによって、

○大きなキャラクターを動かせる。
○VRAM(画面メモリ)が少なくてすむ。
○絵の番号を書き込むだけで表示されるので、描画スピードが速い。
×絵を8ドット単位でしか動かせない。

というメリット、デメリットが生じる。スペハリ3Dでは、大きなキャラクターをハイスピードで動かさなければならないから、このBGを利用しているんだ。

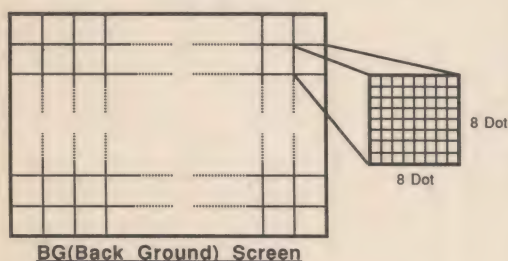
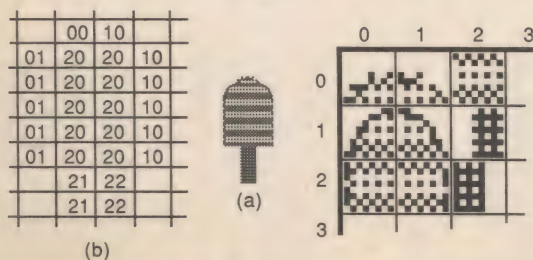



図1
BG画面は8×8単位でしか描き替えができない。しかし8×8の絵を定義しておけば、その番号を書き込むだけで絵が描ける(省メモリー・高スピード)。

3D表示の方法は?

BGは、描画スピードが速いかわりに、8ドット単位でしか絵を動かせない。じつはこれは、3Dゲームにとっては痛い問題なんだ。

セガの3D方式の原理は、図の通り、左右の目の視差を利用して立体的に感じさせているんだ。近くの物体ほど左右の絵がズレていることがわかるかな? ここで問題になるのが、3Dだと「左右の絵で動き方が違う」点だ。

図2
人間は左右の目で別々の画像を見ている。逆に、左右の目に別々の絵を見せれば、脳の中では3次元の物体として認識するのだ。(図は誇張してあります)

左右の絵が違うのだ

たとえば図のような動きの場合、左の絵は8ドット単位で動かせばいいのに、右は2ドット単位で動かす必要がある。もちろんBGは8ドット単位でしか動かせないから、この場合は動きを4倍粗くしなければ実現できない。つまり、右を8ドット単位にするために、左を32ドット単位にしなければならない——右の絵が足を引っ張り、左の絵の能力を殺してしまう——というわけなんだ。

まあ実際には、動きのパターンそのものがBGの能力を最大限に活かすように考えられているから、あんなムダはないんだけどね。

図3
右目と左目は異なった方向から物体を見ているので、ある動きを違ったものととらえることがある。図の、A球(太枠)からB球(細枠)の動きはその一例。

16メガ1万円でも買いますか?

さて、基礎知識の説明が終わったところで、ここからが本題。図aのように、2つのキャラが重なっている場合を考えてみよう。

ここでもしワクをなくそうとするならば、重なっている部分の絵(斜線部)を用意しなければならない。でも、やりようによっては、実現できないこともないだろう。

しかし! スペハリ3Dでは前項でも説明したように「左右の絵が違う」のだ! ワクを取るためには図bの斜線部の絵も用意しなければならないから、単純に考えても、絵の数は2倍!! (実際には、もっと少なくてすむ)アフターバーナーが4メガでワクなしだったことから考えると、スペハリ3Dをワクなしにするためには、およそ6メガぐらいの容量が必要になるだろう。スペハリのほうが、重ね合わせが極端に多いしね。

キミは、ワクなしスペハリ3Dが、6メガで1万円だったとしても買いますか?

図b 図a

図4
BG画面上でキャラ同士の重なりを表現するためには、あらかじめ「起こり得る重なり方」を想定して、その絵を定義しておかなければならない。

容量が大きければいいってもんじゃない

読者の中には「1万円でもワクなしのほうがいい!」というお大尽もいることだろう。そーゆー人の夢を砕くようで悪いけど、はっきり言って、たとえ6メガでもワクをなくすのは無理だ。なぜなら、BGで定義できる絵の数には制限があるからだ(448個=1ステージで使える絵の種類)。たとえば1つのキャラ(図)に絵が30個必要だとする。その場合、出現させることのできるキャラは、約10種類だ(背景も描かなければならないので)。ところがワクをなくそうとすると、重なった部分の絵も別個に用意しなければならないから、5種類ぐらいのキャラしか出せないことになってしまう。もちろんそうすると、動きも単調にならざるをえないし、絵も平板にしなければならない。悪いことだらけだ。

キミは、少ないキャラ、平板な絵、単調な動き、そのくせ1万円もするようなゲームを買いますか。

図5
3Dゲームの場合、遠近感を表すためにさまざまな大きさの絵を用意しなければならない。だから、1つのキャラに、莫大な数の絵が必要になる。

ハードとソフトの調和

みんな、わかってもらえたかな? 以上のもろもろの理由により、スペハリ3Dはワク付きなんだ。

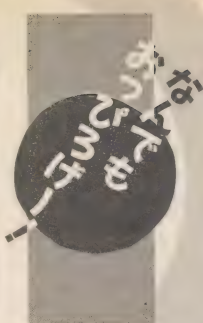
でも、「ワク取り」にこだわってゲーム性を失くすぐらいだったら、ワクがあるほうがいい。これには、みんな同意してくれるだろう。

キミは、キャラが多く、絵も動きも素晴らしく、それでいてワク付きのスペハリ3Dを買いますか? ——買います。

ハチハチ買うならこのマシン！

現在、PC-8801シリーズは、PC-88VA3まで計13種類も出ている。そのどれもまだ販売されているから、これから88を買おうって人はどれを選べばいいのかわからないのは当たり前。そこで、88の性能、価格を比較してみたいと思う。

文／YAS

なんでもおっぴろげ～！

今回はあくまでも初心者対象ということでいきたい。あまりむずかしい能書きたれても、「だから何なんだ」と言われちゃったらおしまいだもんね。それから、PC-8801、とPC-8801mkIIについては、かなり古い型なので、今回は省略させていただく。

それじゃいってみようか。

●PC-8801mkIISR
（60年1月発売、標準価格：25万8000円）

88シリーズに、はじめてFM音源が載ったのがこのSR。このおかげで、それまでの88シリーズの「音楽に弱い」という唯一の弱点をみごとに解消してくれた。この「FM音源」が、後々のゲーム業界にどれほどの影響を与えたかは周知のとおりだね。

また、処理スピードが前機種であるmkIIの2倍になったとか、512色中8色表示という色数の多さも魅力的だった。

ただ、これだけいろいろな機能をつけたため、ホビーマシンとしてはちょっと高いかなという値段になってしまった。

●PC-8801mkIITR
（60年9月発売、標準価格：28万8000円）

この機種は、SRにモデムを内蔵したものだ。これを買ったその日からパソコン通信が始められるという、当時としてはなかなか画期的なモデルだった。

ただ、この付属のモデムは300ボー（ボー：1秒間に送れるデータ数の単位）であるため、今となっては（現在の主流は1200ボー）時代遅れ。

●PC-8801mkIIFR
（60年11月発売、標準価格：17万8000円）

●PC-8801mkIIMR
（60年11月発売、標準価格：23万8000円）

FRは、それまでの88には手が届かなかった人にも手が届くらい、価格が一気に安くなった。ただし、その分本体後ろのスロットが1つしかないなど、後々拡張を考えている人には不向きな内容だ。性能面を見るとSRとほとんど変わらないから、ゲームオンリーという人にはお買得な機種だ。

一方、MRは、どちらかというとオフィスよりの機種。1メガのドライブが2台内蔵され、漢字も第2水準までカバーしてある。ゲームもやりたいけど、ワープロのような実用的な面でも使いたいという人にはいいんじゃないかな？

●PC-8801FH
（61年11月発売、標準価格：16万8000円）

●PC-8801MH
（61年11月発売、標準価格：20万8000円）

この2機種以降「mkII」の文字がなくなった。

大きな改良点は、それまで4メガヘルツで動作していたCPUを、

PC-8801シリーズの進化

- ①PC-8801
- ②PC-8801mkII
  ①＋ディスクドライブ
  ↓ 大きく進歩
- ③PC-8801mkIISR
  ②→高速グラフィックス＋FM音源
  512色中8色
  高速テキストRAM
- ④PC-8801mkIITR
  ③＋モデム＋NCU＋電話機
- ⑤PC-8801mkIIFR
  ③→拡張用スロット1に減
  モノクロCRTインターフェース削除
  N-BASIC削除
  日本語BASIC
- ⑥PC-8801mkIIMR
  ③→1メガバイトディスクドライブ2機搭載
  メインRAM 192キロバイト
  JIS第1、第2水準漢字ROM
  文節変換日本語BASIC
  カセットインタフェース削除
- ⑦PC-8801FH
  ⑤→CPUクロック8MHz
  第2水準漢字ROM
- ⑧PC-8801MH
  ⑥→CPUクロック8MHz
- ⑨PC-8801FA
  ⑦→サウンドボードII相当の音源
- ⑩PC-8801MA
  ⑥→サウンドボードII相当の音源
  連文節変換日本語BASIC対応辞書ROM
- ⑪PC-88VA
- ⑫PC-88VA2
  ⑪＋サウンドボードII
- ⑬PC-88VA3
  ⑫＋3.5インチ、9.3メガバイトディスクドライブ

8メガヘルツでも使えるようにした点で（メガヘルツとは、CPUの動く速さを左右する単位で、同じCPUなら、この数値が大きいほど速く動くと考えていい）、データの処理スピードが大幅にアップした。ここへきて、「88のゲームは遅い」という不満をほぼ解決してくれたといえる。値段もFRよりさらに安くなっているので、なかなかいけるぞ。

MHのほうは、ディスクドライブを1メガにしたもの。FHもそうだが、スペースバーが三分割されて、「変換」「決定」などと書かれ、よりワープロを意識したつくりになっている。

●PC-8801FA
（62年11月発売、標準価格：16万8000円）

●PC-8801MA
（62年11月発売、標準価格：20万8000円）

いままで、FM音源3音、SSG音源3音だったのに対して、FM音源6音、リズム6音、おまけでSSG3音、しかもステレオ出力という機能を搭載し、よりリアルで迫力のあるサウンドを楽しむことができるようになった。ゲームミュージックファンにはこたえられない1台だろう。それでいて値段が変わらないのがうれしい。

なお、MAはディスクドライブが1メガタイプになったもの。

●PC-88VA
（62年4月発売、標準価格：29万8000円）

このVAは、PC-8801シリーズとの互換性を保ちつつ、CPUを16ビットにしたもので、当然スピードがムチャクチャ速くなり、今までの88用ゲームをやると、速すぎてゲームにならなかったりする。また、カラーも6万5536色、マウス標準装備、スーパーインポーズもついているとくりゃ、気分はもうX68！

●PC-88VA2
（63年3月発売、標準価格：29万8000円）

基本性能はVAと同じだが、サウンドボードII（FA、MA内蔵の音源）と同等の音楽機能を搭載しており、VAのサウンド面をカバーしたバージョンといえる。また、今まで別売だったソフトが付いてくるなど、実質的な価格ダウンとなっている。

●PC-88VA3
（63年3月発売、標準価格：39万8000円）

な、な、なんと、このVA3には、1メガディスクドライブ2台の他に、業界初の3・5インチ9・3メガバイトのディスクドライブが付いている。これで、VAシリーズの持つ強力なグラフィック機能を使った絵を、1枚のディスクに何十枚という単位で格納できるようになった。まあ、本体の能力に合った記憶媒体を持ったといえる。ただし、その他の機能に関してはVA2と同じだ。

VAシリーズは、性能は高いのだが、それを使いきったソフトがまだ少ないという大きな欠点があるので、お買い得かお買い損かは、これからのソフトしだいといえる。

ここまで、88の各機種に関して書いてきたけど、じつは、現在も製造され続けている機種は、FA、MA、VA2、VA3の4機種だけなんだ。ただし、SRからMHまでの機種も、お店に在庫として残っていて、とても安い値段で売られていることがある。とくに東京の秋葉原のような電気屋さんのたくさん集まっているところでは、SR以降のほとんどの機種が売られている。値段も当然古い機種ほど安くなっているわけで、88の場合SR以降の機種に関しては、その性能に決定的な差はないので、自分の使用目的をしっかり考えて機種選びをすれば、けっこう安くていい買物ができるかもしれない。

といった感じで、新旧の88を見てきたわけだけど、88にかぎらず、最近はアッという間に新機種が出てしまうため、せっかくパソコンを買っても「ちきしょう損した」と憤慨した人も多いだろう。

このような状況は、現在のパソコン事情からみるとしかたないことなので、こんな気持ちにならないよう、とにかく情報を集め、事情にくわしい人に相談してみることだ。パソコンは決して安い買物じゃないからね。

というわけで、88ならおまかせのYASでした。

Beeper意識調査 どんなマシンがほしい?——③

ハードメーカーへ

●とにかく、ビデオゲームと同様のゲームマシンを！
●音楽、グラフィックともに、もっとよいものを！
●ゲームセンターで使われている、拡大、縮少、回転機能などをテレホビーマシンにも。
●PCエンジンに3D機能を。
●今のままでよい。

ハードメーカーに（未来的なものを含めて）どんなマシンを求めているのか？ 返ってきた答えは意外に寂しかった気がするね。おもな意見を見てもらえばわかるように、ゲームに使用される機能面の充実を望む意見が多かった。

でも、もっと夢のある、たとえば、マックスヘッドルームのように双方向画面の先についているコンピュータと話ができるパソコンとか、ゲームだったらホログラフィが出て……、なんて意見がほしかったな。もっとも、とくになしって答えが多かったところを見ると、けっこう現在のマシンに満足しているみたいだ。

最後に

やはり、BEEPの読者はゲーマーなんだなぁ、というのがボクの感想。とにかく、ゲームに力を入れたマシンの登場を望んでいるみたい。それはそれでいいけど、もっとハードウェアに対して厳しい意見や要望があるかと思った。

逆にいえば、現実的な範囲での要望が多いわけだから、次に発売するマシンは最低限必要な性能を指示されているということかもしれない。

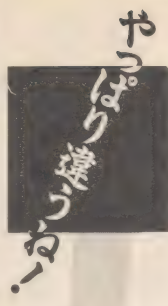
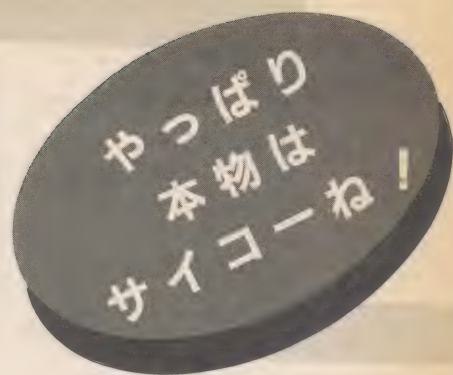
いずれにしろ、コンピュータというものは、ソフト、ハードの両者がそろってはじめて評価できるということだね。

（by 雅（中耳炎） 協力 つるきち）

中古きょう体購入法

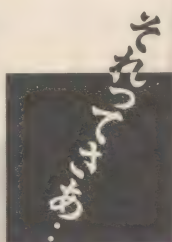
by ポカパマズYAS

やっぱり本物はサイコーね！

ゲーセンにあるビデオゲーム。これこそ、まさにゲームのためのマシンといえる。じつは、ビデオゲームのきょう体や基板というのが、中古になるとけっこう安く売られるのだ。ビデオゲーム命という人には、これはちょっと見逃せないぞ!!

最近は飛び出した目玉でゴルフができちゃうほど高性能なパソコンが(いきなり何いってんだろ)出回りはじめているみたいだけど、金額を見るとまだまだボクたちには手の届かないものだよね。

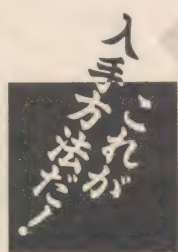
かといって、安価なテレホビーマシンでは、いまいち迫力に欠けちゃう。やれ、ハードの限界だの、容量が足りないだのと、制約がとても多くて、バリバリアクション派としては不満がつのるばかり。

そこで、低価格かつ本物を目指したいキミたちに朗報だ。現在ちまたをにぎわせているゲームセンターのきょう体が、なんと中古ではあるが、家庭用ホビーマシンと大差ない値段で買えるのだ！

実際のゲームセンターに実戦配備されていたものなので、その耐久性はテレホビー、パソコンなどとは比較にならないくらいすぐれている。ゲーム中「このやろう！」とか叫んで叩いても、全然こたえないし、電源をガチャガチャやってもへのカッパ。リセットボタンを押さずに電源を切ったくらいで内容が消えてしまうようなどっかのヤワなカセットとは、わけが違うぜ！

「でも、それって専門的な知識がないとできないんじゃない？」

そういう言葉を耳にするんだけど、じつはそれほどむずかしいものではないんだ。

きょう体の中をのぞけば線材がゴッチャゴチャ、基板を見ればICやCPUがズラーッ！　この光景を見て、たいていの人は「こんなもんに触れない」と思うんだけど、実際手を加えなくちゃならないところというのはほんのちょっとしかないんだ。今までゲーセンで使われていたものなんだから、当然といえば当然だね。

つまるところ、ゲームのきょう体というのは、そこらへんのパソコンよりもずっと扱いやすいということなんだ。

でも、そんな大がかりなもの、どこで手に入れるのか？　その答は2通りある。

まず1つは中古基板屋さんに問い合わせてみる方法。むこうは専門業者なので、わからないところはきっちり教えてくれるという利点がある。このルートだと、値段は18インチ台で2万円前後、14インチ台なら1万円（もちろん店によって違うよ）前後で取り引きできちゃうぞ。

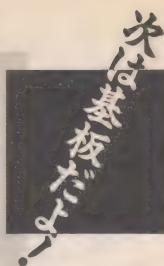
もう1つの方法は、実際のゲーセンに直接聞いちゃうという大胆な方法だ。ま、これは顔ききのゲーセンがある人向きだけど、運がよければ「もう使わないからあげ

◀こんなにりっぱなきょう体が、ほんの1～2万円で手に入る!?

るよ」なんてことにも……。

値段も店のオジサンがつけるので、とくに決まってはいないぞ。

次は基板だよ!

きょう体が手に入ったら、今度は基板を調達しよう。だからといって新品では、なんと16万前後もしてしまうので、これも中古に頼ることになる。

さっそく資料を送ってもらってビックリ。新品では前記の値段だったのが、安いやつでは5000円くらいからあるではないか! そう、なんとファミコンのカセットを買う気分で基板が買えちゃうのだ。

もちろん最近出たゲームはまだ高いけど、ちょっと前の基板ならホント安いぞ。

これも、店によって値段が全然違うので、もし買うときには、事前に連絡をとって、確認しておくことが大切だ。ゲームの基板というのは、そのときそのときによって値段が変わるものだからね。

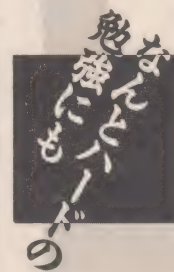
店によってはきょう体を買うと基板(けっこう有名な基板)をつけてくれるというところもあるぞ。

▶これらのゲーム基板も、40,000円から、ものによっては8,000円なんてのも。

正真正銘のホンモノだ!

何せ本物の基板なんだからゲーセンと攻略法もまったく同じ(当たり前か)だし、しかもそこらへんのファミコンゲームとは比較にならないほどの迫力! 近頃はFM音源搭載基板も数多く出ているから、ステレオやラジカセなどにつないでみると、もうサイコー! という具合にやり方次第ではファミコンなんかよりずっとおいしいぞ。もちろん基板には必ず取り扱い説明書が付いてくるから、それを見ながら設定を変えることも可能だ。たとえば、機数を5機とか7機に増やしたり、難易度を変えてみたり、さらにはサウンドテストモードにしてみたりと、ゲーム以外の楽しみもイロイロ。

今までテレホビーにどっぷりつかっていた諸君、はたしてこんなにオモシロイものを見逃してしまっていいものだろうか!

◀中は思ったより複雑ではない。ハードの勉強にもなるぞ!

中を見ると配線グッチャグチャのようにみえるゲームきょう体なんだけど、この配線はれっきとしたパターンのもとにつながれているんだ。

図を掲げておいたので見てほしい。この図はかなり簡略化してあるけど、日本のゲーム機はたいていこのパターンにもとづいているんだ。つまり構造的にみれば、どのきょう体も同じなのさ(もちろん体感ゲームは別だけどね)。

もし少しでも興味がわいたら、本でも買って読んでみるといい。近所の機械好きなお兄さんに教えてもらうのもいい方法だぞ。

実際、ボクもゲーセンでアルバイトしながら、先輩にいろいろ教えてもらったんだ。

もし、あてがなければ、基板を買ったところに問い合わせれば、教えてくれるので、そちらも利用しよう。

といった感じで、きょう体はハードの勉強にもなってしまうんだ。ホント、一石五鳥にも六鳥にもなってくれるってわけだ。さっそくキミも明日からそのへんの資料を集めてみてはいかがかな?

参考として、現段階の中古基板の価格を掲載しておこう。ただし店によっても、時期によっても価格は変動するので、買いたいときは、必ず連絡をとることを重ねて注意して終わることにしよう!

図

ゲームを替えるときは、ここだけを替える
コネクター
基板
モニタ
電源
ジョイスティック
他の部分は通常の使用では、いじる必要はない

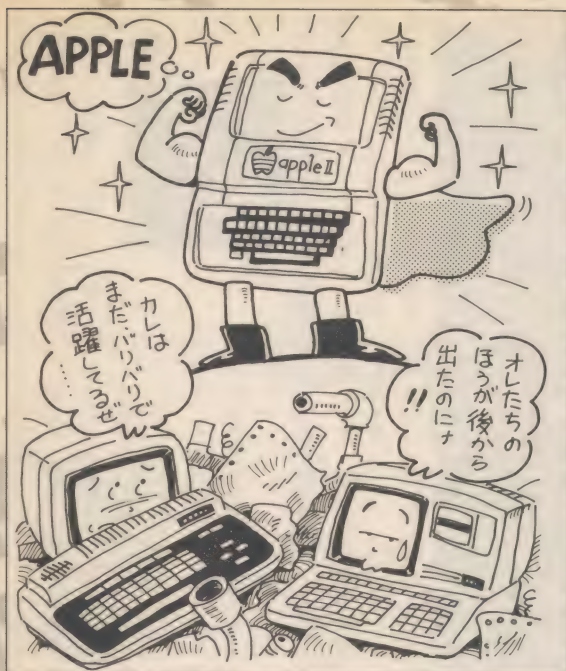
●中古基板価格例

ゲーム	価格
沙羅曼蛇	40,000円
ラビオレプス	40,000円
源平討魔伝	38,000円
フラックアタック	20,000円
ASO	15,000円
テラクレスタ	15,000円
スターフォース	13,000円
熱血硬派くにお君	13,000円
バラデューク	10,000円
ドルアーガの塔	8,000円
ロードファイター	8,000円
戦場の狼	8,000円
エクセリオン	8,000円
スペランカー	8,000円
アテナ	8,000円
影の伝説	8,000円
青春スキャンダル	8,000円
魔界村	8,000円
宇宙戦士ギャリバン	8,000円
サーカスチャーリー	8,000円

究極のゲームマシン！

ま、そのなんだな。昔から「やりくり3年、かき8年」ちゅうてね。上ばかり見て新機種を追いかけていてもきりがないから、最低3年は手持ちの（あるいはこれと決めた）マシンでやりくりしようじゃないか！ えい、えい、おう！

という壮大なスケールの主旨を持っているのがこのコーナーです。司会はわたくし、再度登場の阿木二百。そしてアシスタントは……、ナニ、あきれて帰ってしまいましたぁ。ウム、ま、そ～ゆ～ことで。

ハードの限界に挑む

「手持ちのマシンでやりくりする」ですぐに思い出すのが、テレビ局の取材に同行するカメラマンだよね。なにしろあれは大変。1台のテレビカメラでいろんなショットを撮らねばならないしぃ。ナニ、違うって？ こりゃどうも失礼しました。あ～、コホン、ま、世界的に有名なところでは、かのAPPLEIIかな？

基本設計ができてすでに10年が経っているというのに、アメリカではバリバリの現役だし、新しいゲームも発売されている。し・か・も・だ。メモリ構成なんかは決してプログラミングしやすいわけではないし、グラフィックだって、今の水準からみたら解像度は低いわ色ズレするわで、もうサイテー。

それなのに、新しいゲームが出ると日本でも某総合パソコン雑誌でも紹介されたり、焦って買い求めるマニアがいたりするのは、いったいどういうことなんだろうか？

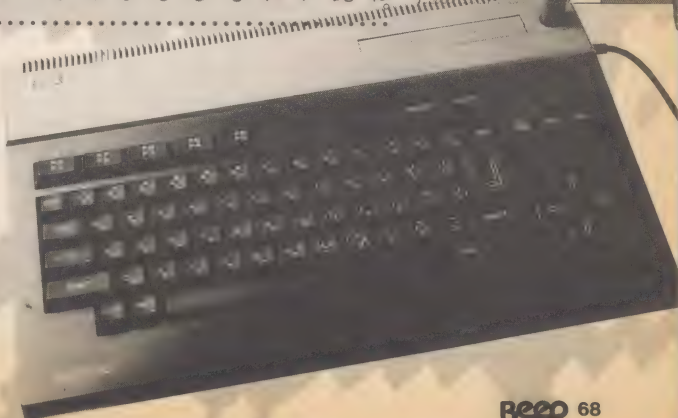
これはやっぱり、ゲームがアイデアとバランスから成り立っているってことで、「何もハードの性能がよけりゃいいってもんじゃ、え（注・手を前に出して、首を左右に揺らす）、ないよ！」の生きた証拠といえるだろう。もちろん、ゲームプログラマーは、こういうマシンだからこそハードの限界に挑戦しなければならないわけだし、ユーザーとしてはそのお手並みを拝見する楽しみもある。

その昔、ゲーセンにアタリのマーブルマッドネス（擬似3Dの電子ビー玉ころがしみたいなヤツ）っていうのがあったけど、かくいうボクも、これがAPPLEIIに移植されたときは驚いちまったね。もちろんAMIGA版なんかに比べるとスピードは遅いし、グラフィックもチャチなんだけど、それが不思議と無重力状態のようなもどかしさを生んで、いい味を出していた。そう、この「いい味出してるじゃない」といえるゲームがいくつかあるかで、そのマシンの価値が決まると考えてもいいのではないかな？

隠れMSXファンの阿木二百

さて、この状況を国産マシンにあてはめてみよう。

以前、TAKE ON!が「セガ人とは現世を生きる仮の姿。前世はMSXユーザーだったんだ」と衝撃の告白をしていたが、何を隠そうこのボクも、TAKE ON!と同じサンヨーのライトペン付きWAVY10を買ったMSXファンだったのさ。

で、MSXは思想的にはPCエンジンのコア構想を先取りしていたし、MSX2が出た後もオリジナルのMSX用ソフトが発売されているなど、まさに日本のAPPLEIIといっていいような状況にある（なんていうと、狂信的APPLEマニアから抗議の電話がかかってきそうな……）。これはまがりなりにも真実で、疑いを持つなら見よ、PC軍団を！ かつてMSXのライバルであったPC-6001、PC-6601、PC-8000シリーズのゲームなどは、ほとんど影も形もなくなっているではないか！ ホームコンピュータという初期の目的は達せられなかったにせよ、生き残っていることがすなわちMSXの強みであり、長期にわたるノウハウの蓄積がいま実を結んで、総合バランスでセガやファミコンに勝るとも劣らないゲームを生み出すに至ったのであ～る。

てなわけで、MSX2の低価格化が効いたのか、昨年からますます盛り上がってきたMSXとMS

X2だけど、この立役者がコナミであることは誰の目にも明らかだよね。

コナミといえば、MSXが発売された当初から**「けっきょく南極大冒険**（夢大陸アドベンチャーのご先祖様だぞ）」などのシナリオ、プログラムテクニック、ゲームバランスと3拍子そろったソフトを開発していたし、その後も2専用の**「悪魔城ドラキュラ」**や、両機種対応で人気ダントツの**「グラディウス」「グラディウス2」**、さらに**「メタルギア」「沙羅曼蛇」**と、それぞれにアイデアを凝らしたゲームで快進撃を続けているのも、日頃の精進あればこそだ。

コナミは、MSX中心のパソコン部門をビデオゲーム部門やファミコン部門と対等に扱う開発姿勢をとっているし、普通はオリジナルチームが行う他機種からの移植を、移植先のマシンのグループが担当することで、オリジナル以上のものを作り出そうとする努力を大事にしている。音が足りないと思えば、ROMカートリッジに音源チップを内蔵してまでやりくりしているわけだ。

つまり、マシンの地位（ベストセラーだとか、ハードの機能で勝負するとか）に安住することなく、絶えず他のチームと競うことがよい結果をもたらしているということなんだ。こんな開発チームを持ったMSXは、シアワセモノというべきだろう。

名作ともいえる、これらコナミのゲームによって、MSXが支えられてきたのも事実！

ゲームとはなんだ!?

阿木二百のゲーム哲学は、たとえキャラが○や×であっても楽しめるものということになる。これは表面的には最近のグラフィック重視、サウンド重視のトレンドに背を向けているようだが、その実、基本が押さえられてこそ、付加的な要素が生きてくるのである。

ところが、ハードが充実していると、制作側ではその機能を使うことに気を奪われてしまい、ゲーム本来のおもしろさが忘れられてしまうこともある。ウム、あるぞ。

そこでMSXの場合はというと、ゲーム専用のハード設計がなされていない分、演出とかシナリオといった部分に力を注がねばならず、これが昨今の人気の原因になっているんじゃないかな？

余談ではあるが、○×キャラの行き着く先は、グラフィックのないテキストアドベンチャーということになる。テキアドといえば、アメリカはINFOCOMのZORKシリーズなどが有名だが、じつはMSXのフロッピーディスクはMSX-DOSを使っているので、CP/M版のテキアドを変換してやれば、MSXであの名作が楽しめるようになるのだ。ま、こんなところにも、コストパフォーマンスの高さがうかがえるというわけだ。

やりくりしなさい!

ということで、MSXに的を絞ってみたが、これは本来ならばどのマシンにもあてはまることなのだ。ただ、MSXもここまで来るのに5年かかっているわけで、ほぼ単一のアーキテクチャーがすたれずに（80や98のオリジナル仕様なんて、今ではあんまり使われないもんね）これだけ長い間生き続けているのは珍しい部類なのだ。

高い機械ほど世代交代が激しくて、買い換えのしやすい安価なマシンが長生きするというのも考えものだが、これも現実。だから、「高かろう、よかろう」で自分のマシンを選ばずに、手の届く範囲でやりくりしなさい！　結局それが一番ということもあるのだからね。

スペック表

名称：MSX2
CPU：Z80A相当
RAM：64キロバイト以上
VRAM：64キロバイト
　　または128キロバイト
グラフィック：256×192ドット、512色中2色から256×212ドット、256色同時発色まで、計10モード
スプライト：32個(8×8、16×16) 水平8個まで、1枚につき最高16色
インタフェース：ジョイスティック×2、プリンタ、ROMスロット
価格：各種

第11回 五月晴れ2本立て興行

TAKE ON!の自分のドヒョー!(たけおん)

ゲームもやりたい、旅行もしたい。
そんなわけで、
欲ばりなTAKE ON!は
両方やってしまったのでした。
その結果やいかに!?

●企画・構成・取材・文・撮影/TAKE ON!
●イラスト/Y. HASEGAWA

●はみ出し徳俵 "星をさがして"のミオは柔軟剤のファーファの人形に似てると思いません?(福島県 長沢剛)/ "お金なんかちょっとで"というセリフがなまなましいのだ。

第1部 タマヨケなんてゴメンだぜ!

私は弾よけゲームがキライだ!?

●題材/ザナック(ポニー・FCD)/ガーディック外伝(アイレム販売・FC)アレスタ(セガ・マークIII・マスターシステム)

先月は、マークIII版スペハリを扱った。あれは、究極の弾よけゲームといってもいいくらい、つねに動き回っていなければ確実に撃ち落とされてしまうという、忙しい(指の痛い?)ゲームだったね。

ボクが思うに、シューティンゲームが好きな人は、2つのタイプに分かれる。ひたすら弾と弾の間をよけまくるゲームがとっても好きな人と、いいかげん弾をチョコチョコよけるのはいやなんだけど……という人だ。

そこで今月は、後者の人向けに、少し毛色の変わったシューティンゲームを3本取り上げてみたいと思う。ザナック、ガーディック外伝、アレスタだ。じつはこの3本、販売会社は違うけど、実際の開発作業はすべて"コンパイル"という会社で行われたものなんだ……なんてことは、BEEPERなら知っているよね?

3本とも、一見とても人がやるゲームとは思えないほど難しく思えるけど、じつはイヌやネコでも攻略する道が残されているのだ。なんたって、うまくやればタマヨケしないでクリアできちゃうんだからね。題して、タマヨケなんてゴメンだぜ!

ザナック編

ボクの記憶では、任天堂以外の片面ディスクって、河田のオセロとこれしかないハズだ。ところが、中身は片面とは思えない量と質のシューティンゲームなのだ。ディスクユーザーには、絶対オススメのゲームだぞ。

さて、敵の攻撃のあまりの多彩さに、AIによるレベルコントロールがあると知りながら、つい連射ジョイスティックを使ってAIの神経を逆なでしてしまい、たたきのめされてしまった人が意外に多い。このゲームでは自機に連射機能がついているので、ボタンは押しっぱなしで十分なのだよ。だから、慣れればコントローラーでもできないことはないぞ。

特殊武器は、自分の腕に合わせて選ぶことが必要だ。

*1面だけなら2番……2番をつけて下のほうにいればまず平気だろう。

*弾がよけられない人は3番……ありがちな回転バリア。これをつけていれば、まず敵弾に当たる心配はない。3面のアイアイでフルパワーアップしてしまえば、かなり後半まで行けるだろう。他の武器には目もくれず、まず3番で生き残る技を身につけることに徹するのがポイントだ。敵の動きを観察しよう。

*少しうまい人は0番……0番を6つ取ってしまえば、敵弾も消せるし、当然全方位に撃てるので、かなり有利になる。これもアイアイを使うと早い。

さらに都合がいいことに、0番を使っていると、13個パワーチップを取りさえすれば、(アイアイを撃たなくても)通常弾がフルパワーアップしてくれるのだ。つまり、アイアイの直前で死んだ場合でも、立ち直りがかんたんなわけ。アイアイを撃つ前に3連装3連射にしておくのは(こうしておかないと、後でパワーチップを取るとパワーダウンしてしまう)、初心者にはちょっとムズイからね。

*中級者は5番……5番を6つ

3番のフルパワーアップ。貫通弾が2個回っていて、かなり強い。

0番フルパワーアップ。弾が消せるし、すごく使えるんだぞ。

このアイアイがポイント。1発で通常弾がフルパワーアップ、2発目からは特殊弾がパワーアップしていくのだ。

取るとレーザーになることは有名だね。巨大空中物も貫通するし、実際かなり使える。でも、6つ取るまでがたいへんだし、側面や背後の攻撃に弱い。やっぱり、初級者は0番だね。

と、ざっと説明したけど、動態視力というよりは弾の軌跡を予測することが重要なゲームなので、あわてないことが大事だと思うよ。なまじ攻略本を読んでいると5番にこだわっちゃうと思うけど、うまくいかない人は0番を試してみるといいぞ。

ガーディック外伝編

このゲームは体力制なので、他の2つと比べて気は楽だけど、それだけ敵の攻撃は激しい。しかし、特殊兵器がパワーダウンせず、つねに複数もっていられるので、人それぞれの方法で楽しめるのがいいところだ。

2月号を読んでもらえればまず大丈夫だけど、少々補足させてもらおう。

＊貫通弾がパワーアップする前は、リヒール（旋回弾）が使える。とくに、ガイブルとかにはよく効くぞ。

＊ブーズ系には、カッターを装備し、自機を半分くらい食いこませて切りまくればいい。カッターは、コリドールでも役に立つぞ。

＊ランダーのショップでスタートボタンを押しながらアイテムを買うと2個以上買える。チップがあればの話だけどね……。

＊パスワード画面で、「えいえるじい」と入力するのは有名かな？ シューティングのみのゲームになるけど、シールドが少ないからちょっとムズイぞ。

このゲーム、体力制ということもあって、シューティングゲームとしてはかなり異色な感じがする。なんでも、格闘戦（肉弾戦？）をイメージして作ったとのことで、力押しでガンガンクリアするのが本来の楽しみ方といえそうだ。1回クリアしてもまたやりたくなってしまう、パワフルな1本だね。

こういう場合チップを4000もっていれば貫通弾とエアブラストが買えちゃうわけ。他の場合でも赤ランダーをうまく買えば複数買うことが可能だ。

カッターは火山もつぶせるし、見た目以上に使える武器だぞ。

アレスタ編

4月号の攻略記事でもう十分かな？ と思っていたら、もっと楽な方法があった。

すなわち、ザナック同様に、1番の全方位弾をフルパワーアップするんだ。ザナックと違って3つ取るだけですむし、うまくやればノーミスクリアも夢じゃないぞ。フルパワーアップしたら、トキテのカラに注意するだけで、あとは2番と同じようにしていればOK。しかも、2番よりも防御力が強いから、ほとんど動く必要もないんだ。

もし腕に自信のある人は、1、2番を禁じ手にしてプレイしてみよう。7番をダンゴにするとおもしろいんじゃないかな？

オマケとして、隠しコマンドもいくつか紹介しちゃおう。

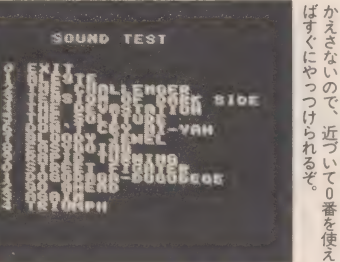
＊電源投入時にIコンを右上、IIコンを左下にしておくと、FM音源がカットされPSGになる（少し処理速度が速くなる）。

＊6面でゲームオーバーになるとコンティニューしても5面に戻されるが、Iコンを左に入れながらコンティニューすれば、6面から始められる。

＊タイトル中に上下上左左下右上㊨（㊧）ボタンで、サウンドテスト。

＊同じく、下右下下左右上右㊨（㊧）ボタンで、自機が10機。

ザナックは0番、アレスタは1番。地上物にも絶大な威力を発揮する。アレスタでは巨大空中物が特殊兵器をはねかえさないので、近づいて0番を使えばすぐにやっつけられるぞ。

SOUND TEST

サウンドテスト。さて8番の曲はどこで使われているのでしょうか。

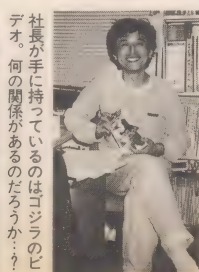
コンパイルで見たもの

じつは、今回の記事のために広島のコンパイル本社を取材させてもらい、仁井谷社長（MOO）やプログラマーの寺本さん（JANUS）から、いろいろ話をうかがってきたのだ。

コンパイルは、3月号の本誌広告を見てもらってもわかるように、OEMでいろいろな機種のソフトを作っているスゴイところなのだ。取材時にも10本のソフトを同時開発中で、いくつか見せてもらった。たとえば、セガの新作横スクロールゲームもここで作っているそうだし、話題のニューハードのソフトまで作っていたのにはビックリ!! でも、ほとんどが発売までは秘密なのだ。大きな声でいえるのは、今のところMSX2版アレスタとセガ版ゴルベリアスぐらいかな？ ゴルベリアスはパッケージデザインもコンパイルでやるということなので、ファンにはうれしいね。ぜひオマケもつけて（ゴルベリアス封印って、おもしろいんだぞ）移植してほしいなあ。

今月は、「コンパイルご好意横流しプレゼント」として「はんぱん君の花ガルタ」を1名様にプレゼントするぞ。応募は、「自分のドヒョー・コンパイルのソフトはMARKIIIのマークがデカイ係」。5月31日締め切り（当日消印有効）だぞ。

仁井谷社長と寺本さんとコンダン。寺本さんは一度話しだすと止まらない種類の人で、全部記事にできないのが残念でした。

コンパイルのアルバイターのみなさん。あと立っているのがコンパイルニュースで有名な米光さん。右端はあの久美子さんだ。

社長が手に持っているのはゴジラのビデオ。何の関係があるのだろうか…？

はんぱんくんのはながるたっ。

●読者のページに載っているのは男の人ばかりなので女の子ゲーマーのコーナーなんて作ってくれるとうれしいのですが……（栃木県 佐藤めぐみ） んじゃウチのコーナーで作っちゃおうかな？（おいおい編）

第2部 TALKへ行きたい2(大分・鳥取編)

傷心の常連

今回、広島以外に大分、鳥取にも行ってきたということを知る人は少ない（当たり前か）。

大分で最初に会ったのは、ブレ・スト・ファイター君。彼は、〝ブレインストーミング一号〟や〝ナマハーゲ安田〟という名前でも有名な、びーぷるランドの常連だ。彼が複数のペンネームを使うのは、誰かに命を狙われている……というのではもちろんなくて、大分では投稿するBEEPERが少ないからだそうだ。ちょっと泣かせる話じゃねえか（と、いきなり夢吉になってしまう）。

さて、「最近はどんなゲームをやってるの？」などと質問してみたが、これはちょっと無神経だった。というのも、彼は今年は浪人の身なのだ（こんな時期に来るボクは、悪魔の使いにも等しい……）。といっても、最近は値の下がった穴ソフトを楽しんでいるそうで、先日FCのガリウスを1週間で終わらせたとのことだ。

いろいろブレインストーミング話をしようと思ってたんだけど、大半は進学の話になってしまった。やっぱり切実なんだよなあ……。

こともあろうにそんな彼を引き連れて、ボクは大分のもう1人の常連、宮本貴彦君に会いに行ったのであった。

大分のゲーム小僧！

宮本君は、一言で言ってしまえばそんな感じの中学3年生。でも、並のゲーム小僧ではない。

彼は、先月紹介した年表のとおりマークIIIユーザーなのだが、パッドを見てビックリ。なんと、FCの十字キーがついているのだ！ 壊れたファミコンがこんなところに移植されていたとは……。この改造パッドで、彼はモンスターワールドやスペハリ3Dなどのゲームを楽々クリアしてしまうのだ。

宮本君曰く、「ボクがアドバイスすれば、モンスターワールドなら、はじめての人でも10面までは行けるようになる！」とのこと。そのかわり、かなりうるさいらしいのだが……。

「どうしたらゲームがうまくなれるか？」の問いに対して、彼の答えは、

「うまくなりたかったら1週間1プレイ、もっとうまくなりたかったら1週間3プレイ、ハマりたかったら毎日プレイ」

この言葉は、ちょっとグサッときた。どうやら彼は、時間を区切ってゲームができる人のようだ。ボクなんか「記事を上げたかったら毎日半徹プレイ」だもんね。

なんでも、BEEPに載っている画面写真を見るだけで、だいたいの動きがつかめてそこまですぐ行けるそうだ。おそらく、天性の資質があるのだろう。でも、もっと大事な点は、「1週間1プレイ」ということだろうね。これはなかなかマネできないぞ。ボクもブレ・スト・ファイターも、ただただ感心するばかりだった。

全快おめでとう！

鳥取の米子で会ったのは、岩本栄史君。彼はSG-1000IIからのセガユーザーで、今ではマスターシステムで遊んでいる。

どこへ行っても感じることだけど、セガ人のBEEPERは、〝謎の予言者〟に非常にピンカンだ。彼は、4月号の「J誌のコミックのゲーム化」は、〝キャプテン翼〟だと思っていたのだ（セガ→サリオ→テクモ→キャプテン翼という連想。本当は孔雀王）。

彼に米子をいろいろ案内してもらったけど、ゲームの環境は、どの地方でもそう変わりないようだ。むしろ、ゲーセンに関していえば、地方のほうが安いかな？ という感じ。たとえば米子なら、火激＝20円、グラII＝50円、ドラキュラ＝30円（土地柄コナミが多かった）で、東京とラインナップはまるで変わらないんだよね。

それにしても、大分はともかく、なぜ米子に行ったの？ と疑問に思う人がいるかもしれない。じつは、この岩本栄史君は、3月号で紹介した岩本範子さんの弟なのだ。

今回は残念ながら姉さんのほうには会えなかったんだけど、退院して元気に復学したとのことだ。激励のおたよりをくれたみんな、安心してくれ。

栄史君曰く、「姉よりゲームはうまいぞ」だって。フツーはそうだよね。でも、弟が買っているのを読んでBEEPERになってしまう女性読者って、けっこういるんだよね。

てなわけで、今月はオシマイ。ゲームの思い出、穴ソフトなど、おたよりどしどし送ってくれ！

宮本貴彦君(左)とブレ・スト・ファイター君(右)。宮本君の改造パッドを紹介したかったんだけど、ピンボケで…。

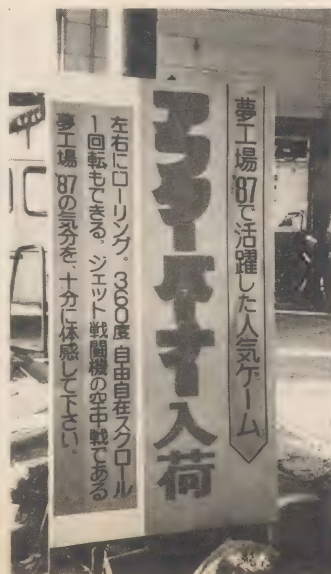
羽田空港で出会ったかじかわまさし君とその弟とお母さん。BEEPを宣伝してしまったのだ。

関係ないけど宮本宅のニワトリさんだよ。

〝姉よりゲームがうまい〟岩本栄史君。どれだけうまいかはあまり確認できなかった……。

米子のとあるゲーセンの看板。中には最新ゲームがズラリ並んでいてちょっとおどろかされた。

旅のつかれを得意技〝ネコマフラー〟でいやすTAKE ON！。何やってんだろうね……。

●おそらく近いうちにジリオンがモデルチェンジするぞ。ヒントは新番組の〝超音戦士ボーグマン〟を見てくれ！ 同名のキャラクターゲームもセガから出ることは必至のもよう。おそらく、ちょう子お姉さんが発表することだろう。

特集2
一刀両断!!当世セガ事情
セガ通を自認する諸君!新作情報に飢えている諸君!1ヵ月のごぶさたでした。今月もBEEPを読んで、事情通になろうぜい!!
今月のラインナップ
剣聖伝
天才バカボン
スーパーレーシング
ソロモンの鍵
イラスト/T.SATO

剣聖伝

武士道とは耐えることか!?

全国に散らばった秘伝書を奪回せよ! いま、青年剣士隼人の試練の旅が始まる……。

●セガ・エンタープライゼス/マークIII・マスターシステム対応 5500円/by ⊙滝みやびっ! イザ行かん!!

出た!! 伝家の宝刀ソフト

さて、先月に引き続き、剣聖伝は拙者がお相手つかまつるぞ。先月号では、ストーリーが先行して・・・・・・・・・しまったけど、どんな感じのゲームになるかは、読者のみんなも見当がついたと思う。そして、うれしいことに、まさしくあの手の和風アクションゲームとして立派に完成したぜ!! これで、セガユーザーも大手を振って外を歩けるってもんだ。

じゃあ、さっそくバッチリ紹介していくから、これから4ページ、ヨロシク(パターン化してるなあ……)!

肥後から物語はスタートだ。右へ右へ急ぐのじゃ。

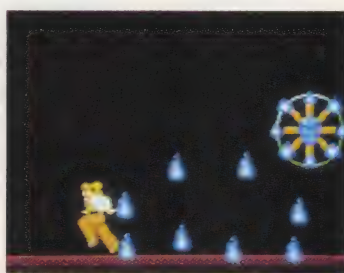
お、頭上にクモが!? しかし、こうやってれば大丈夫

歴史は繰り返された!?

あの手のといっても、具体的に説明しないとわかんないと思うので(先月号はあくまでも"はず"だったでしょ)、さらっと復習しておこうね。念のため。

天明3年、邪悪な妖術使い妖念斎は、邪悪な力"妖魔"を操って、日本全土を恐怖の渦中に巻きこんでいった。しかし、肥後の剣術使い、鳴神夷軒は、いち早くその謀略に気づいた。

鳴神家に代々伝わる降魔調伏の剣"龍王剣"の力を恐れた妖念斎は、6匹の妖魔を刺客として送り、龍王剣と鳴神家に伝わる秘伝書5巻を奪い去ってしまう。そこで、瀕死の重傷を負った夷軒になりかわり、すべてを託された息子の隼人は、妖念斎を倒すべく江戸に向うのであった……。

飛幽魔もこれだけで倒せてしまうカシマシ。いいのかなぁ。

筑前のボス、鬼面着火輪だ。ジリオンのB・Rと同じように戦え!

とまあ、プレイヤーは鳴神隼人となり、妖魔一族によって奪われた秘伝書と龍王剣を捜し出すために諸国を巡るのだ。最終目的は、もちろん江戸にいる妖念斎を倒すこと。しかし、これは日本を救うという大義を果たす英雄譚というよりは、青年剣士の孤独な復讐物語という性格が強い。そのことを念頭に入れてプレイしてほしいね。

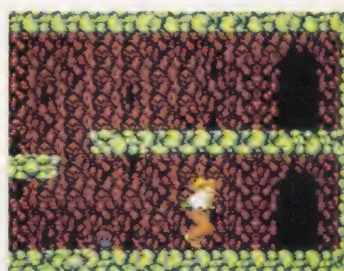
で、ゲームは、基本的には右へ右へとスクロールし、国の関所(?)(さすがに鳥居ではなかった)をくぐるか、その国にいる妖魔の頭領(今風に言やぁ、ボスだ)を倒すことによって、一国免除となる。

やった、奴を倒したぞ。これは、ひょっとして秘伝書では……。

秘術、高飛びの術を覚えたぞ。これでジャンプも2倍2倍☆

ほら、こんなに高く飛べるんだ。早く他の術も身につけたいぜ。

そして、1つの国をクリアすると、進路選択モード(といっても、進学とか就職のことではないぞ)になり、現在いる国に隣接した国へ行くことができる。㊧ボタンで選択し、㊨ボタンで決定するんだ。

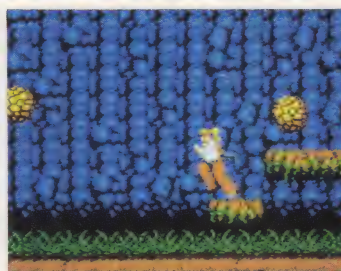
ちなみに、一度クリアした国にも行けるので、何度も往復してア

長門といえば、ルートが3つになるハズだが……。よし、下だっ!

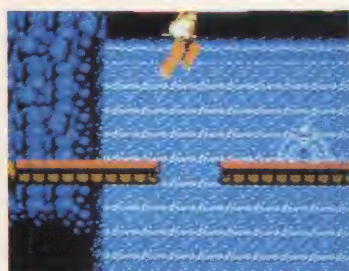
お、印籠(いんろう)だ ラッキー、これでバイタリティー満タンだ。

さあ、次はどこへ向かおうか? 進路選択は悩むなぁ……。

イテムを取りにいったり、自分なりの旅行プラン(?)で寂しさをまぎらしたりできるのだ。なお、国は全部で16。九州も四国も2ヵ国ずつで、なんか少ないかなって感じ……。

肉体的欠陥を克服して

さて、プレイヤーの操作は、先月紹介したとおり、ジャンプ＆剣ボタンと8方向パッド。で、ジャンプは、ボタンを押している時間の長さで高さ、距離が変わる。また、後で述べる術を覚えることで、さらに高く、遠く飛べるようになるのだ。

一路、伊予へ。うわったっ！ 思わず逃げ出す隼人。

また、剣は、パッドの入れ方で、斬り方を変えることができる（そのままなら中段斬り、下に入れるとしゃがんで下段斬り）。この操作は、慣れるのにちょっと時間がかかるかもしれない（最初は、ホント不愉快なくらいだ）。ただやみくもに剣を振り回して、あっという間にライフが奪われてしまうだろう。

滝がザザザ～ッと音を立ててるね。慎重にいかないと危いぞ。

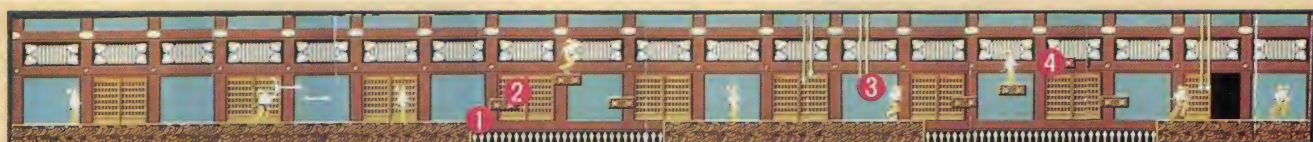
そこで、秘術（つつうほどのもんじゃないが……）を伝授しよう。パッドを下に入れて、剣ボタンを押しっぱなしにする。すると、剣が一度空を切った後、しゃがんだままで剣を構えるはず。じつは、この剣先に敵が接触するだけでも、敵にダメージを与えることができるのだ。しかも、剣の当たり判定は意外に大きいので、頭上からの攻撃（クモなど）にも有効だ。

怪し気な御堂の前に立ちふさがる棒邪苦武人。切るよりしゃがめ!?

〝バぁ～カめ！〟左手のパーがおちゃめだが、こいつは手強いぞ。

さらにうれしいことに、この技は、いちいち空を切ってしゃがま

ここで修行していきなさい！

土佐

①左はしに来たらジャンプ。
②左右に動いている。注意。
③槍がすごい速さで動いている。タイミングを見はからって抜けだそう。
④左の床は左右、右の床は上下に動いている。動きがそろったらジャンプだ！

出雲

①1歩手前ぐらいから、ジャンプ。同時に剣。
②左右に動くので、右はしに来たときにジャンプ。
③右はしまで行き、矢を出し切っておくとよい。
④ジャンプと同時に剣。
⑤右はしすれすれから高飛び。
⑥右の上下に動く床がいちばん下まで来たらジャンプ。
⑦いちばん上までいったら、軽くジャンプ。
⑧槍がいちばん上までいったときに、すばやく抜ける。
⑨剣＋ジャンプ。
⑩直後の左右に動く床がいちばん左に来たとき高飛び。すぐ剣。
⑪右はしに寄って、矢をかわしてからジャンプ。

大和

①剣＋ジャンプ(同時)。
②直後の床がいちばん左はしに来たとき、高飛び。
③左右に動いている。直後の上下に動く床がいちばん下に来たとき高飛び。左右3往復が目安だ。
④右はしすれすれから高飛び。
⑤直後の床が左はしに来たとき、そのまま落ちて乗る。
⑥左右に動いている。右はしで矢が来るのを待ち、斬ってからジャンプ。
⑦ジャンプ＋剣(同時)。
⑧直後の床が左はしまで来たらジャンプ。
⑨左右に動いている。2歩手前からジャンプし、次の床の左はしに乗る。
⑩いちばん下に来たら、即抜ける。

越後

①直後の床がいちばん下に来たとき高飛び。
②直後の床が左に来たとき、高飛び＋唐竹割り。
③左右に動いている。右はしまで来たら、ジャンプ＋剣。1歩くらい手前がベター。
④高飛び。
⑤剣＋ジャンプ(同時)。
⑥直後の床が左はしに来たとき高飛び。
⑦直後の床がいちばん下がったときジャンプ。少しタイミングを遅らせて剣。
⑧2つの床の動きが合ったとき、ジャンプ＋剣。
⑨軽くジャンプ。
⑩中央からジャンプ。
⑪剣＋ジャンプ。
⑫中央からジャンプ。
⑬乗ったらすぐしゃがむ。右はしまで動いたらゴールへ。

奇怪なボスキャラ

鬼面双火輪（きめんそうかりん）	地獄坊弁慶（じごくぼうべんけい）	双頭大蛇（そうずだいじゃ）	喪蛾羅（もしゅら）	眼眼怪（かんかんかい）	燐光骨（りんこうこつ）
筑前のボス。ぐるぐる回りながら、青い火をボコボコ落としてくる。剣アイテムがあれば楽勝。	なんの因果か伊予に出没する。左足の泣きどころ以外には、まったく攻撃が通用しないぞえ。	おお、デカイ、グロイ、ツヨイの3拍手揃った吉野屋みたいなやつ。頭を狙って集中攻撃だ！	名前のとおり巨大な蛾なんだけど、なぜか垂直に飛ぶ。座々蟲を大量に産むので要注意。	バックベアードのような目玉の妖魔。鬼面と同じく、青い火球を涙のようにボロボロ落としてくる	空中を左右に往復するやいなや、細かく分身して隼人を襲う。かなり重要なものを持っているぞ。

役立つアイテム

ひょうたん	剣	印籠	こけし	日記	秘伝書

〝これで勝ったと思うなよ〟 残念ながら剣アイテムは出ないぞ

なくてもできるのだ。剣ボタンを押しっぱなしにして移動し、危なくなったらしゃがむことで、いつでも使えるってわけ。ただし、普通に斬るよりも相手に与えるダメージは小さいので、左右から強い敵に挟まれたときなどは、ちょっと不利だね。

剣術を体得せよ!!

しかし、宿敵妖念斎は、ハンパなテクでは倒せない。そこで、諸国のなかには4ヵ所、修行を積むための国があるのだ。ここでは、飛んでくる矢をかわしながら、とにかくノーダメージで出口までたどり着けばよい。と、言うのはかんたんだけど、ハッキリいってムズイぞ。でも、ムズイかわりに何度でもチャレンジできるのがうれしいね（ただし、一度失敗すると少しライフが減る）。

今回は、修行面マップを大サービス一挙掲載するから、ぜひ参考にしてみてくれ。ちなみに、苦しい修業に耐えると、ライフの上限が増えたり、お守り（後述）が手に入ったりするのだ。

摂津は、ジャンプに次ぐジャンプ。だしゃれを言ってるヒマはない！

それから、諸国に潜む5匹の妖魔を倒して秘伝書を奪還することにより、隼人は新たな技を身につけ、操作性がよくなっていくのだ。

しまった！ ここは信楽老の修行道場だったのか。修行はツライ。

この階段はナンぞ。イソイソと登っていくと…。

それを挙げると、

・高飛びの術……ジャンプが、約2倍の高さになる。操作は、上＋ジャンプボタン。

・真空斬り……下＋剣ボタン。隼人の周囲に真空状態を作り出し、前後の敵にダメージを与えられるようになる。しかし、剣の当たり判定が大きい分、与えるダメージは小さい。

・唐竹割り……上段から剣を振り下ろせるようになる。敵に剣が触れている時間が長くなるためか、与えるダメージは最大になる。とくに、一撃では倒せない人型の敵に有効。ただし、ジャンプ中は使えない。パッド上（斜め上でもいい）＋剣ボタン。

・兜割り……唐竹割りが、ジャンプ中にも使えるようになる。空中を飛んでいる敵、とくにボスに対して有効である。これを覚えないと、妖念斎を倒すのは難しい。操作は、ジャンプして上（斜め上）＋剣ボタン。

・乱車刀……狂ったように前後に剣を振り回しながら移動できるようになる。とりわけ何かに有効というわけでもないが、片手でもゲームができる(?)。

いきなり波魔皇出現！ わがままな攻撃に隼人も辞職しちゃうのか。

忍者の里も今では妖魔だらけ。ショームサシ助けてぇー。

新作情報

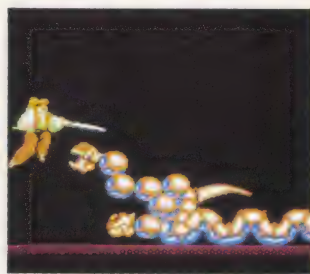
さて、今回の新作情報だけど、まずは注目の**ロードオブソード**の登場だぞ（旧名・栄光への道）。ラー・ゴーン教団から、バルジニアに平和を取り戻すため、3つの試練に立ち向かう勇者ランドーの活躍を描いたオリジナルアクションRPG大作だ。写真を見ればわかると思うけど、アクション性を重視した横スクロールのゲームだってさ。レベルアップの仕方も、経験値やお金をかせいだりしてレベルを上げていく普通のRPGの方式とはひと味違った方式になるそうだよ。楽しみに待っていてね。

あとは、前回紹介した情報に細かい変更があるから、気を付けてほしい。

魔王ゴルベリアスは、6月下旬、**スーパーレーシング**は6月上旬と、ちょっと早くなりそうだ。逆に、**剣聖伝**は5月下旬の日曜日、**シノビーSHINOBIー**は、6月中旬、**天才バカボン**が6月上旬と、ちょっと遅くなるみたい。

7月以降の予定ラインナップには、とくに変化はないぞ。**サンダーブレード**、**Rタイプ**、**イース**、**孔雀王**、**熱球甲子園**（仮称）、アウ

なきやね

というわけで、歴史が繰り返されるごとく(?)、アイテムも出現するのだ。あまりハデなものはないが、どれも戦いを有効にするものなので、見つけたら手に入れておこう。

ここには双頭大蛇が潜んでいた 今だ、剣を使え！　頭だっ！

・剣……隼人の攻撃力が、1・5倍になる。ただし、1段階のみで、隼人を1人失うと効力がなくなる。

・ひょうたん……隼人のライフを一定量回復させる。決まった位置に置いてあるものもあるが、たくさんの敵に斬りつけることで出現するので、ライフが乏しくなったら、一定の場所で敵を倒しまくって出現を待とう。

蜂の一刺し（古い編）ならぬ、蛾の多出産攻撃　母体のみを狙え！

・印籠……隼人のライフが0になっても、これを持っていれば満タンに戻すことができる（1個につき1回）。

ビシュッ！　出口を目前に真空斬りをキメる隼人　先は長いのか…

・お守り……隼人の防御力が上がる。赤と青の2種類あり、青のほうが防御力が高い。修行を積むことによってのみ得られる。

・秘伝書……これを取ると、前述の技を使えるようになる。全国に5つあり、ボスを倒すことによってのみ得られる。

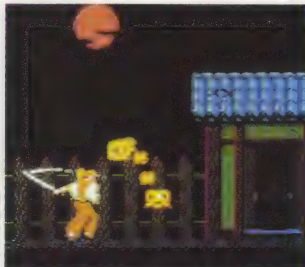
・日記……これを持っていると、1回のみで、コンティニューができる。ただし、コンティニューするとライフの上限を減らされる。

・龍王剣……伝家の宝刀。隼人の攻撃力が2倍になる。剣アイテムと違って、隼人を失ってもなくならない。どこにあるかは、ヒミィ〜〜〜ツ！

ルートマップ

石橋をたたいて渡る瀬戸大橋ルート：肥後→筑前→長門→出雲→摂津→大和→伊賀→摂津→出雲→長門→伊予→土佐→伊予→長門→出雲→加賀→尾張→駿河→越中→越後→水戸→江戸

一般セガ人ならなんとか標準ルート：肥後→筑前→長門→出雲→摂津→大和→伊賀→加賀→越中→越後→水戸→江戸

こんなの30分だぜの超おごりルート：肥後→筑前→長門→摂津→加賀→尾張→駿河→江戸

忌まわしき怨敵を倒せ！

先月号では、思わず遠回しにイジメてしまったが、完成版をプレイしてみるとナカナカ遊べるぞ。とくに修行なんかもう、何度ハマッたことか……。

慣れてしまうとそんなに難しいゲームではないが、あれがそうであったように、ぜひ雰囲気を楽しんでほしい。さあ、江戸を目指すのだっ！

ここからは、水戸街道で一本　江戸は近いぞ　もうすぐだ

トラン3Dと、凄い作品が並んでいるね。

★発売スケジュール

剣聖伝（2M・5月22日か5月29日）／ロードオブソード（2M・6月4日）／シノビ―SHINOBI（2M・6月中旬）／スーパーレーシング（2M・6月上旬）

天才バカボン（2M・6月上旬）

魔王ゴルベリアス（2M・6月下旬）

以下、7月以降。

サンダーブレード（2M・7月上旬）／熱球甲子園（仮称・2M・8月）／Rタイプ（4M・今夏）／イース（2M＋バックアップ・8月下旬〜9月）／アウトラン3D（2M・今秋）

お値段のほうは、ただの2Mが5500円。4Mやバックアップ付のものは未定です。

▲剣や弓矢で敵を倒しながら、目的へ向かって進むランドー。

▲おっと、このノリは、ほとんど剣聖伝？　ライフ制なのだよ。

時代はナンセンスを求めた!?

天才バカボン

ハジメがいなくなってしまったのだ。さんせいのハンタイなのだ。誰かワシと遊ぼうなのだ〜〜〜っ!

●セガ・エンタープライゼス/マークIII・マスターシステム対応
5500円 by "☺☼☞"雅

©フジオ・プロダクション

タイクツだから遊ぶのだ

〜♪タリラリタリラリラリラリララララぁ〜♬ぁいやー、すっかり世の中春だよ〜ん。頭ン中なんか、もうチョウチョがヒラヒラ、手足が浮いちゃってウニョ〜ン!

ホゲ、意味もなく5行も使っちまったい。さて、俺の頭ン中みたいに超越したゲームが、いよいよ出るぞ。そう、謎の予言者の啓示以来、各方面に問題を投げかけた(かどうかは知らないが)セガの異色作〝天才バカボン〟が、ついにその姿を衆人環視の前にさらけ出すときが来たのだ!! これまで、愛読者カードや質問電話で、「いったいどんなゲームなんですか?」っていう質問がやたらと来てたもんなぁ……。

では、さっそくバカボンなのだっ!! ぶぁかぼ〜ン。

まず、どんなゲームかっつうと、あんみつ姫のようなアクション性の強いアドベンチャーゲームといえばいいのかな。といっても、あまから城のおチャメなお姫様と違って、主人公はもちろんバカボンパパなのだ(そういえば、このマンガ、タイトルはバカボンなのに、どうして主人公はパパなのだろうか?)。

で、○○と天才は紙一重とはよく言ったもので、荒唐無稽なバカボンパパには、なぜか天才息子のハジメちゃんがいるわけなのだ。ある日のこと、そのハジメちゃんが行方不明になってしまった。たとえ天才といえども、まだ子供。

「ハジメちゃんにもしものことがあったら、どうしましょ、どうしましょ」

というノリで安否を気づかうバカボンママ(結婚相手の姓が「バカボン」だと知ったら悲しいよな、フツー)。ところが、パパのほうは荒唐無稽だから、

「きっとハジメは、いぢわるして出てこないのだ。これでいいのだ」

なんてもんだから、ママはすっかりカンカンになっちゃってヒステリー。

「うわー、ごめんなさいなのだ。すぐにハジメを探しにいくのだ」

そんなわけで、消えたハジメちゃんを探してアドベンチャーするのがゲームの目的なのだ。TVシリーズのバカボン(元祖ぢゃないほうね)見てた人なら知っているだろうけど、ハジメちゃんが行方不明になる話がちゃんとあるのだ。オチが、ハイハイしかできなかったはずのハジメちゃんが歩けるようになって、散歩に出たってだけのことのやつ。

ホロアパートの前にイジメっ子が。本当は助けるのがセオリーだけど。

手足を振り上げ、元気よく歩くバカボンパパ。表札もバカボンだね。

思い出した? 最後に押し入れからクツがドサドサッと出てきて、パパが、「これでいいのだ」って、シメるんだよね。で、ひょっとしてその話に関係あるのかと思ったら、ゼンゼン関係なかったみたい。完全にオリジナルストーリーなのだ。……閑話休題。

おっ! ノミ屋だ。ノミ屋といってもトバクはないぞ。

青空のウメボシに

話がバシルーラして申しわけないが、パパの操作は両ボタンでジャンプとキック。キックは、地下の面で岩を砕くのに使う。また、「だいじょぶだー」の人が出てくる某ゲームみたいに、画面中のある場所を蹴って現ナマを出現させることもできるのだ。現ナマ以外にもいろいろあるから、いろんな場所を蹴ってみよう。

このゲームには、主人公のバカボンパパ以外にも、おなじみのユニークなキャラクターがいっぱい出てくる。たとえば、「おでかけで〜すか〜?」のレレレのおじさんや、目ン玉つながりのおまわりさん(俺、あの拳銃を乱射するの大好き)などなど。くわしくは、写

登場人物のみなさんなのだ!

人物	説明
バガボンのママ	なぜか、バカボンパパと結婚してしまった人。それでも、バカ大卒だから笑っちゃう。ガハハ……。
バカボン	本編の主人公(?)のハズだが……。なぜか、地中にいるので、お腹がすいてしょーがないみたい。
レレレのおじさん	なぜか、人の家の前を掃除している潔癖な人。アイテムをあずけることができるが、取り戻すには……。
目ん玉つながりの本官さん	なぜか、目ん玉がつながってる。アナーキーな警官。ゲームのヒントを教えろって!? タイホだ。
飲み屋のおやじ	なぜか、飲み屋のおやじをしている赤塚さん。飲むと情報を教えてくれるけど、ただ飲みはヤバイぞ。
バカ大の後輩	なぜか、これでも大学生!? なかなかいろいろなことを知っているようだが、尋常な行為では……。
ウナギイヌ	なぜか、父がイヌ、母がウナギの変なやつ。人の言葉が話せるので、いろいろ話してみよう
ウナギイヌの母	いじめたろうに捕まっているので助けるといいものをくれる。なぜか、ウナギである。
不動産屋さん	疑惑の多い不動産屋。前半ではまったく相手にしてくれないが、ヤバイものを手に入れると、なぜか……。
ヤクザ	不動産屋の用心棒。戦っても勝てないが、元気がでると……。なぜか、小指がない……んだろうな。

真のほうを参照してちゃぶだいなのだ。

さてさて、キャラクターはギャグだけど、内容はしっかりアドベンチャーなので、これらのキャラクターたちとのやりとりで、ゲームを進行していくことになるのだ。キャラクターに接触すると、パパとそのキャラの顔がアップになり、会話モードに入るのだ。ここでできることは、

なになに!? ドケチ不動? あやしいなぁ、こういうとこって。

●はなす……主にハジメちゃんの情報を聞き出すのだが、相手によっては、かなり会話の内容がキていることがある。また、時間の経過やイベント(?)をクリアした後に同じ人間と会話すると、違ったリアクションが返ってきたり、新たな情報が得られたりするので、何回も会話することが必要なのだ。

クルクルクルクル……。ピタッ。カメラ小僧が来たっ!

地下に潜るとバカボンが。あ、これ別にア○クじゃないよ。

●なぐる……もちろん、怒るとコワ〜イバカボンパパが、相手をぶっとばすこと。あまり意味がなさそうだが、相手によってはかなり重要な行為なのだ。フツーのゲームによくある「たたく」の場合、か弱い女子供には使えなかったりするが、このゲームは超越しているので、相手かまわずボコボコにできるのだ(もちろん、逆にやられてしまうことも多い)。アニメみたいなホコリと星が笑えるのだ。

ノーコメント。ノーコメント。ノーコメン……教えらんねーんだよ。

●つかう……手に入れた現ナマで買物をしたり、アイテムを使用したりする。もちろん、同じアイテムでも相手によってリアクションは違う。いろいろ試してみよう。

さて、「なぐる」もかなり超越しているけど、さらにこのゲームで超越しているのが、なんと!!

「ゲームオーバーがない!!」ことなのだ。ここらが"あんみつ姫"なんかと根本的に違うところで、一度電源を入れたら、飯食いたくても、ウ○コしたくても、絶対に主人公が死ぬことがないのだ。つまり、エンディングを見るまではゲームは終わらないのだ。

ボロアパートの屋上。なんかありそーだけどね。UFOでも呼ぶ?

では、どうしてもゲームを中断したくなったらどうするのか? 大丈夫、ちゃんとパスワードセーブができるようになっているのだ(それもなかったら、セガ本社に放火するヤツが出るかもしれないもんね)。

それにしても、ゲームオーバーがないとは、あくまでもゲームの演出(っつーか、ナンセンスなギャグ)を楽しませてくれようとする姿勢が、なかなかうれしいよね。

買わないとタイホなのだ

とまあ、今回取材したバージョンは、まだ60パーセントぐらいの完成度らしいが、それでもかなりのデキだったのだ。完成版がじつに楽しみなのだ。

あ、そうそう。忘れていたけど、ゲームの後半には横スクロールシューティングシーン(ヤカンが湯気出したり、ナベがおでんネタで攻撃してきたりと、ほとんどパロ○ィウスのノリ)もあるのだ。こいつは一筋縄ではいかないのだ。

ところで、なぜ今"バカボン"なのか? かのTV東京の本放送で視聴率30パーセント(ビデオリサーチ調べ)の大台に乗ったからだろうか? それとも、最近のセガはハードな内容のゲームが多いので、ナンセンスを求めたのか?

そして、ギャグだけかと思いきやシューティングも!? なんだそれ。

またまた、世紀末を迎えるわれわれセガ人に神が遣わした最後の警告なのか? 寺山修司とトニー谷の再来か!? (口調が荒ぶってる)

そこで、セガの開発者に聞いたところ、開発者曰く、

「これで、いいのだ」

チャンチャン……。

ポカポカ、トカトカ、バスッ! ウゲッ! 退屈だから遊ぶのだ!

からすのカンキチ	いねむりのすけ	占い師	謎のインド人	もぐのすけ	もぐよ	カメラ小僧	店員	どろぼう	いじめたろう
クヮァー、クヮァーッ。アホー、アホー。なぜか、からすだけど、こいつに関してはノーコメント。	ボロアパートの住人。いつも眠っていて何もできない人。たいてい、こういう人は食いしん坊だよね。	ボロアパートの住人。いろいろな占いをしてくれる。ゲームのヒントになりそうなことも……。	ボロアパートの住人。ヘビの色当てでパパに挑む。カレー専門店アジャンタとは関係ないよ。	なぜか、もぐらの兄である。妹に居場所を教えてもらえるが、返り討ちにあうのが関の山だね。	地中に住むもぐらの兄妹の妹。たかがもぐらではあるが、弱いのでイジメまくろう。	本名、しのやまきしん。ハジメちゃんに関する重要な手がかりを握っているのだ。	バーガーショップ・ドナサンの店員。ちなみに、ドナサンとは、セガ近くのレストランのパロだぜ。	なぜか盗品じゃなくて、金を持ってるので何度もボコボコにしてやろう。僕も今日からお金持っ!!	ウナギイヌの母をイジめている子供。今どきの子供だから、○○で買収しよう。なぜか、生意気。

かっとび小僧にオススメ!

スーパーレーシング

●セガ・エンタープライセス／マークIII・マスターシステム対応
5500円／by 中川錦城

やっぱり車はF1だよなあ……。気分はピケか？ プロストか？ 期待作だぜ！

お待たせのF1だ！

アウトランが発売されて約1年になるけど、しょせんあれはドライブゲームだったね。やっぱり車にはサーキットがよく似合うと思うのはボクだけじゃないはず。スピード感あふれるレーシングゲームをしたいと願うセガ人よ、安心してくれい。最近流行のF1ゲームが、ついにセガからも出るぞ。その名も〝スーパーレーシング〟だ！

まずはタイトル画面を見てくれ。「どーだまいったか!!」といわんばかりの美しさ。思わずヨダレが出るってもんだぜ。

操作は、パッドまたはパドルにボタン1個だけ使用する。ボタンはアクセルになっていて、離すとブレーキがかかる。つまり、ゲーム下手ピー少年や車の操作なんてわかんない少女でも、安心して遊べる親切設計となっているのだ。

しかも、このゲームでは、リアルモード（効果音）とBGMモードを選択することができる。だから、マークIII版ハング・オンのときみたいに、BGMを自分で歌いながら(?)プレイするような悲ピーこともないのだ。

性能に物はせ！ バトルのほうがやりやすいかな？

くわっ！ クラッシュしてしまった ピンチだ!!

ひいきのチームでGO！

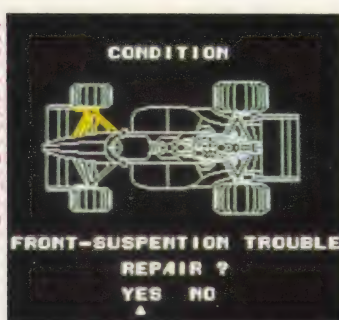
ゲームの内容だが、一見するとナ○コのなんたらサーキットに似ている。だけど、移植版と思われては困る。このゲームのウリは、なんとマクラーレンやロータス等、F1ファン憧れの6チームのなかから（カラーリングがそっくりだぜ！）、自分のマシンを選択できることにあるのだ。

もちろん選択したマシンによって、最高速度やタイヤの性能が変わるので、自分に合うマシンを使おう。もちろん、キャメルイエローのロータスで、中嶋悟を気取るのもいいけどね。

スクロールはかなり速いので、カーブ方向の表示がでたら、すぐさまイン側に車を寄せることが重要だ。スピードが出なくなったり、燃料切れなんてことがないように、早めにピットインしよう。カッコイイ車体の拡大図が見れるぞ（損傷部が点滅するのが、パソコンノリで、なんかいいぞー）。

今回の取材では50パーセントバージョンということで、敵車が入っていなかったけど（テスト走行みたいだったぜ）、完成版でデッドヒートを繰り広げるのが今から楽しみだ。また、サーキットも何種類か用意される予定なので、期待していてくれい。

ダメージを受けたらすかさずピットへGO！

ちょっとちょっと！ この忙しいときに、なんて2人なの？

ムムッ サスペンションがイカレてる 早く修理しなくては……

これが全6チームだ！

BENETON ベネトン / FERRARI フェラーリ / McRALLEN マクラーレン / LOTUS ロータス / BRABAM ブラバム / WILLIAMS ウイリアムズ

このパズルはハンパじゃない！

ソロモンの鍵 王女リヒタの涙

●サリオ／マークIII・マスターシステム対応
5000円／by テクモラビット

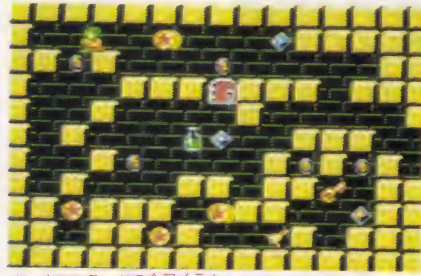
アクションパズルの傑作が、セガでも楽しめるようになった。キミは最終面を見ることができるか？

鍵 アイテムを熟知せよ

私がテクモラビットだ。今回は、〝ソロモンの鍵〟の攻略記事を書くため、わざわざ吾妻橋の2階からやってきたぞ(おいおい)。

ソロモンの鍵は、最近のゲームには珍しくスクロールしないが、内容はかなりハード。どきどきペンギンランドやロックンボルト程度に考えていては、苦戦を強いられること間違いなしだぞ。

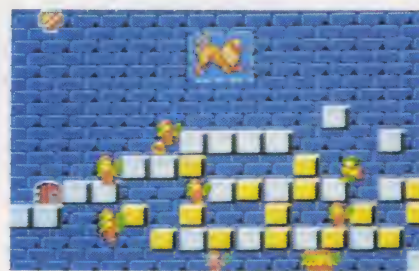
敵キャラについては、表を見てもらうとして、ここではまず、なくてはならないアイテムの使用法について説明しておこう。

●マンダの壺（ファイヤー）……ファイヤーボールが1つストックできる（ただし、最大ストック数まで）。赤は、貫通力のあるラージファイヤー。

●マガドラの壺（ファイヤーグロウ）……次のファイヤーをラージにする。

●ライラの巻物（スクロール）……最大ストック数アップ。8個分まで増える。ただし、コンティニューすると無効。

●クリスタルラド……ファイヤーの飛距離アップ。赤が2ブロック分、緑が0・5ブロック分。

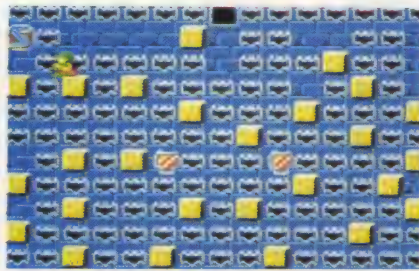
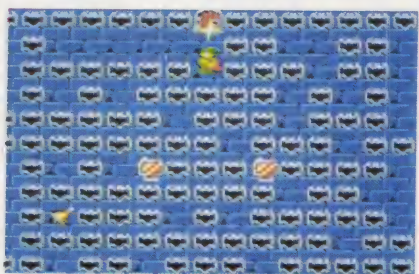
時間はかかるが、スパークボールを外に出すと楽だよ

ボーナスステージの全アイテム－2 思いっきり疲れた……

●メルトナの薬（オールデストロイ）……デーモンズヘッド、サラマンダーを倒し、アイテムにする。

●エドレムの薬……タイムボーナスが、2倍、5倍になる。

●ノルムの砂時計……タイマーが初期値の1万、もしくは5000に戻る。ただし、エドレムを取っていても、2万や5万になるわけではない。隠しコマンドで、ノルムに砂時計を返せるそうだ（知っているやつは少ないだろう）。

●ライラックの鐘……ドアから妖精が出現する。10人取るとEXTRA。くれぐれもファイヤーで殺さないように。

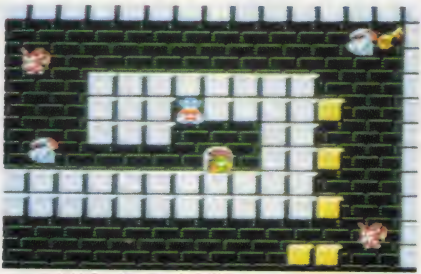
なに!? なんでこんなに妖精がいるんだ？（しらじらしい……）

ちゃんと出てくるサリオの自社広告 でも取れないよ!?

●マプロスの薬……EXTRA。1UPと表示されるけど、Eの文字がついているのは、こだわりか。

●~~テクモプレート~~

●サリオプレート……（いかん。つい、まちがえてしまった。時間がないからこうしておこう）あることをすると取れる。50万点+EXTRA。

●ボンジャック……おーっと、セガ・マイカードの呪いかどうかは不明だが、こんなキャラも出てくる（全機種対応ボンジャックを知っているかな?）。

●星座パネル……これを取ってからクリアすると、ボーナス面や◯

いきなりのファーストジャンプで、上にある鍵を先に取れるぞ

こ、これは!? どーやったら出るかはお楽しみ（一見不可能）

性格多彩な敵キャラたち

キャラ	特徴
?（キャラ名不明）	ゴブリンとほぼ同じ。左右にうろつき、ダーナを見つけると石を壊しつつ反転する。攻略はゴブリンと同じだ。
デビルキッズ	ゴーストの異母兄弟(?)。空中を左右に浮遊し、黄色い石があると、壊して反転。攻略は……ゴーストと同じ！
ノエル	ゴーストの親戚(?)。空中を上下に浮遊し、黄色い石があると、壊して反転する。攻略は、ゴーストとほぼ同じ。
デーモンズヘッド	これもカミーラの鏡から出現する。移動方向は、出現時に決定される。黄色い石にぶつかると、壊して反転する。
サラマンダー	カミーラの鏡から出現し、ダーナを追ってくる。そして、ダーナが近づくと、炎を吐いてくるぞ。
パネルモンスター	こいつはまったく動かないが、触れるとミスとなる。一定時間ごとに火の玉を吐き、黄色い石を壊す。
ゴースト	空中を左右に浮遊し、黄色い石があるとそれを壊して反転する。このことを利用して、うまくまこう。
スパークホール	石にそって動く。スピードは2種類。ファイヤーでしか倒せないが、石の置き方で動きを封じることもできる。
ゴブリン	左右に動き、プレイヤーとY軸がそろうと、こっちに向かって突進してくる。足場を壊すと倒せる。
ガーゴイル	左右に動き、プレイヤーのY軸と±1のときに火の玉を吐く。Y軸が等しいときは、火の玉を吐きまくる。
ドラゴン	左右に動き、プレイヤーのY軸と±1のときに近づくと火を吹く。足場をくずして落とすと倒せる。

○面になる。

●ソロモンの封印……9～20、21～44、45～48ラウンドで、それぞれ4枚、4枚、2枚集めて星座パネルを取ると、○○の部屋に行ける（はず）。

●金の翼……ワープアイテム。クリアすると、5面分ワープ。

と、こんな具合いだ。他に、得点になるヤツが多数あるが、しつこくなるのでやめておこう。

ファーストジャンプで鍵を取ったら、あとはクリアをめざすだけ！

絶対必要なハイテク

さて、移動テクを1つ2つ紹介しておこう。1つは、つま先ジャンプ。つま先だけ乗せた状態で換石しながらジャンプすると、新たに出た石の上に乗ることができる。つまり、垂直に石を積んでいけるわけ。このテクは、後半面で使うことになるぞ。

つづいて、遠隔換石。つま先ジャンプとは逆に、かかとがギリギリかかるところから換石すると、1マス先に石を出すことができる。さらに、この位置からジャンプすると、1マス先の1段上や2マス先の石に乗ることができたりする。

そして、必殺奥義（というほどでもないが）ファーストジャンプ。これは、その面のスタート時にパッドを上に入れるだけ！　すると、いきなりジャンプするのだ。これで、普通では出ない隠れキャラを取ったり、鍵をいきなり取ったりできるぞ。しかも、空中からでもOK！　ただし、いっきにジャンプしてゴールすることはできないので、あしからず。

ということで、説明終わり。1～40面個々の攻略については、左の細かい説明を見てね！

1ドット単位の遠隔換石をマスターすれば、最終面も夢じゃない？

ROOM1

ゴブリンの足場をくずすとき、落ちてくるゴブリンに当たらないように気をつけよう。ちなみにチェンジターゲットAは、ファイヤーボール→2000→クリスタルラドと変化するぞ。

●チェンジターゲットA／F＝2

ROOM2

隠れのオールデストロイは、デーモンズヘッドやサラマンダーを倒すことができるぞ。落ちてくるデーモンズヘッドをうまくまけば、楽なステージだ。

●オールデストロイ／F＝1

ROOM3

敵キャラは多いが、行動パターンを見きればかんたん。右上スミにはEXTRAがあるので、必ず取ろう。中央下のスパークボールの対処法には注意しよう。下手すると死ぬぞ！

●EXTRA／F＝1

ROOM9

この面には、ソロモンの封印という重要なアイテムがある。マルチエンディングの鍵を握っているぞ！　ただ、取るのはちょっと難しいかも。下の火を落とすのを忘れないように。

●封印／F＝1

ROOM10

いきなりゴブリンが突っ込んでくるので要注意。中央部から上に行くには、遠隔換石が必要だ。ガーゴイルを落として、巻物を取ろう。落とすときにはパネルモンスターにも注意。

●巻物／F＝2＋(1)

ROOM11

いきなり来るスパークボールを封じこめ、パネルモンスターの火に気をつけて登り、右下スミに換石し、遠隔換石。下手に出口を開けると、スパークボールにやられるぞ。

●タイマー2／F＝1

ROOM17

なんと、スパークボールがこんなに！　しかし、こいつらをやり過ごさないとクリアできない。とりあえず、最下段に追いやってしまおう。あと、左端の白い石は……。

●封印、ボンジャック／F＝1＋(12)

ROOM18

この面は案外かんたん。問題は、右上でガーゴイルの炎をかわしながら、デーモンズヘッドの横の石を壊して渡るところだけ。渡った後、ガーゴイルを落とすことを忘れずに。

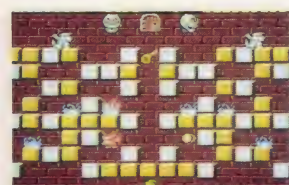
●F＝1＋(1)

ROOM19

とりあえず鍵を取っておこう。右からしか登れないので、ドラゴンとサラマンダーの炎のスキをぬって進もう。この面と9、13、17面の封印を取り、20面で星座パネルを取ると…。

●EXTRA、封印／F＝(1)

ROOM25

どうあがいても、デーモンズヘッドやサラマンダーがダーナを狙ってくるムズイ面。鏡の下に穴を作ってしまうとけっこうイイかもしれない。しかし、見返りが何もない……。

●F＝2

ROOM26

今度は、なんともやたらかんたん。いけすを作ってしまえば、あっさりクリア。アイテムもやたら多い。ゴール前にもアイテムはたくさんあるから、取り逃さないように。

●？

ROOM27

スパークボールを封じこめてしまえば楽なんだろうが、はじめの2つがやたら難しい。あと、EXTRAを狙いたい人は、鍵を取るのを後回しにしよう。

●EXTRA／F＝1

ROOM33

まず、デビルキッズをかわしつつ上に行こう。そして、スパークボールの巣のまん中に乗って、タイミングよく両側の石を壊す！　タイミングをはずすと死ぬけどね。

●F＝1

ROOM34

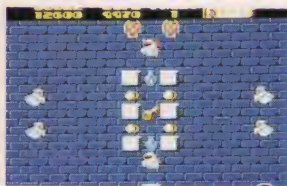
あー、なんてかんたんな面なんだろう……。なにせ、鍵を取ってすぐ下に落ちれば、はいクリア。このゲーム中いちばんやさしい面？　たぶん、外側にはアイテムがごっそり……!?

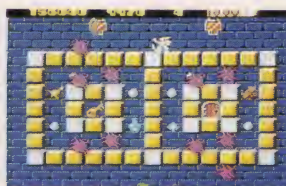
●ボーナス×2

ROOM35

2匹のデビルキッズは、ファイヤーで倒したほうが無難。炎を下に落とし、足場を作ることさえ忘れないようにすればかんたんに……でもないか。あ、ガーゴイルには要注意ね。

●？

＊各面の説明で、F＝1などとあるのはフェアリーの数（カッコ内は敵キャラが変化）です。

ROOM8

まずは、ゴーストをかわして最上部に行こう。ノエルとノエルの間を、石を出して縮めてしまおう。ゴーストと同じ列には、隠れキャラがある。とくに、右側がおいしいぞ。
●星座パネル／F＝2

ROOM7

スパークボールが多く、パニックまちがいなしの面。スパークボールをすべて外に出してから、鍵やアイテムを取って進もう。あと、この面にはワープアイテムが出現するが……。
●ワープ／F＝1＋(1)

ROOM6

ゴーストのよけ方が問題になる面。まず石を出して、1匹目を反転させる。次に来るゴーストは、ジャンプでよけろ！ジャンプが早かったときは、換石すればだいたい大丈夫。
●ラージファイヤー／F＝3

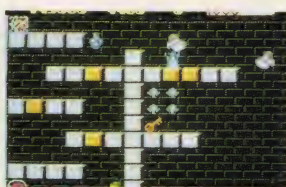
ROOM5

自信のない人は、速攻でクリアしよう。自信のある人は、ガーゴイルを1匹ずつ落としていこう。右上のガーゴイルがフェアリーになるぞ。ただし、時間がきついかもね。
●1万／F＝(1)

ROOM4

カミーラの鏡からゴブリンが落ちてくるので注意。下半分でスパークボールを封じてしまおう。右上のドラゴンは落とすとフェアリーになるぞ。星座パネルでボーナス面へGO！
●星座パネル／F＝2＋(1)

ROOM16

FCより難しかった15面とは逆に、ちょっとやさしくなっている。スパークボールがいないせいかな？　デーモンズヘッドをどうにかしてしまえば、かんたんにクリアできる。
●星座パネル／F＝1

ROOM15

FC版ではなかった白い石がこんなところにあるおかげで、苦戦必至！　いったん上に行って、ゴーストをやり過ごして鍵を取ろう。ちなみに、この面にもワープがある。
●ワープ／F＝1

ROOM14

げっ！　と驚くこの面は、鍵が黄色い石の中に隠されている。左のほうなのだが、ノエルやサラマンダーがいるので、かなりきびしいぞ。なお、右の鏡の下にEXTRAあり！
●EXTRA／F＝1

ROOM13

オールデストロイを取ると、たまにファイヤーグロウが出てくる。これは、次のファイヤーをラージにするのだ。鍵を取るときには、スパークボールをうまくやり過ごそう。
●封印／F＝2

ROOM12

サラマンダーがいきなり初登場。プレイヤーを追ってくるので、ちょっと難しいかな……。自分と相手の動きをよく考えて行動しよう。いけすを作るのも有効だ。
●星座パネル／F＝2

ROOM24

スパークボールをどうにかして封じこめつつ脱出しよう。その後、ガーゴイルの下の火を落とし、上に石を作ってガーゴイルのところに急ごう。順番が逆だとダメだぞぉ！
●星座パネル／F＝1＋(1)

ROOM23

デビルキッズ×6の間を急降下する、とんでもない面。とにかく当たらないように落ちよう。右下スミのゴブリンをファイヤーで倒して換石すると、10万点のハットが出るぞ。
●ハット、ワープ／F＝3

ROOM22

後ろからサラマンダーが追っかけてくるので、下の石を壊しておこう。いけすになるぞ。その後、下に行く前に床を作っておこう。でないと、サラマンダーのえじきになるぞ。
●タイマー×5／F＝2

ROOM21

速攻で鍵を取ったらすぐ上に行き、ガーゴイルを倒そう。ただし、落ちてくるデーモンズヘッドには要注意。出口の左には封印がある。やはりこれも取っておこう。
●封印／F＝1

ROOM20

スタート前にパッドを上に入れておけば、いきなり鍵が取れるぞ。ばらまかれているコウモリ型の封印は換石できないので要注意。右上にはサリオプレートがあるけれど……？
●星座パネル、サリオプレート／F＝1

ROOM32

難しい。じつは私も、ノーミスクリアしたことがない（パターン忘れたんだよ！）。とりあえず、左下の炎の横に石を作っておこう。あとは、右側から行けばクリアできるはず。
●星座パネル

ROOM31

この面はそんなに難しくない。デーモンズヘッドの動きは一定なので、そこを考えればかんたん。中央下部には某T社人気ゲームY…じゃないボンジャックのスフィンクスが！
●スフィンクス、ワープ／F＝1

ROOM30

アイテムがこんなにあってオイシイと思いきや、アイテムがあると石が出せない。う～む……。ここは、いけすをバシバシ作りつつアイテムを取るようにしよう。隠れもあるよ！
●マイティコイン、EXTRA／F＝1

ROOM29

下にソロモンの封印があるので、ゴブリンをよけるか、ラージファイヤーで焼きつくすかして取ろう。上段には隠れキャラもあるので、おいしい。だけど、ガーゴイルには注意。
●封印／F＝1

ROOM28

ここらへんから、パズル面が多くなってくる。ポイントとしては、左側の鏡の下に必ず石を置くこと。でないと、確実にハマルぞ。あと、スパークボールは、必ず外へ出しておこう。
●星座パネル

ROOM40

今回の記事のラスト。スパークボールを倒すなり囲むなりすれば、クリアは楽。もしかしたら、FC同様この面からはコンティニューできないかも……。GOOD LUCK！
●EXTRA／F＝1＋(1)

ROOM39

スパークボールとノエル＆デビルキッズの混合攻撃はすさまじい。スパークだけファイヤーで倒してもいいね。なお、この面も鍵を先に取らないほうがいい。例のあれが……。
●ボンジャック／F＝(8)

ROOM38

画面の構成が一段少ないため、やたら難しく……もないが、ゴーストはやはりつらい。ファイヤーで倒したほうが無難かな？　ガーゴイルは、倒しても鏡から復活するので注意。
●サリオプレート

ROOM37

かんたん。ビデオゲームでは序盤の面だったのに……と思いきや、Mの文字がYになっているのはなぜ？　まあ、ここはパネルモンスターの火の玉にさえ気をつけていればよし。
●F＝1

ROOM36

まず、寄ってくるゴブリンを落とす。で、ドコドコ落ちてくるスケルトンをジャンプでかわしつつ、鍵とパネルを取ろう。帰り道はもちろん楽。オールデストロイは上手に使おう。
●星座パネル

ハイテクコーナー!!

Dr.KILLのマルチターゲット

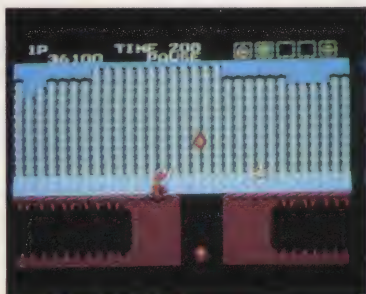
先日、新宿のとあるゲームセンターで
SHOTANの噂をしていたら、
本当にSHOTANが現れてしまった。
声をかけることもなくコッソリ逃げだしたのは、
何を隠そうこのボクである。
てめぇ、来るんじゃねぇ!

KILL医院
セガ科
MSX科
PCエンジン科
X68000科

セガ (マークIII・マスターシステム)

その場コンティニュー
(アルゴスの十字剣)

◎な、なんと!! 4、5面でも、ほぼ死んだ位置からコンティニューができてしまうのだ。コンティニューの選択画面のときに、Iコンの下とIIコンの下を押しながらボタンを押せばよい。これを使えば、イヤでもライガーを見ることができるだろう!!
(愛知県・須藤章)
Ⓚたとえライガーに会っても、倒すのは自分の実力だからね。いちおう、念のため。

インドラを稼げ!
(アルゴスの十字剣)

こういうところで連打連打! インドラがポコポコ出るぞ!!

◎せっせとインドラを集めても、死んでしまえばすべてパー。そんなときは、溶岩の噴き出ている場所で、溶岩を打ちまくろう。こうすれば、約16個おき(決まってはいない)にインドラが一つ出てくるぞ。ただし、闘気のインドラだけは出てこないよ。あしからず。Ⓚ

見るも無惨なハマりテク!
(アレックスキッド・ロストスターズ)

◎4面で、写真の場所まで行き、水かきボタンを押しながら、わざとへこみに入ってみよう。すると身動きがとれなくなり、あとはタイムアップを待つばかりになってしまうのだ……。
(埼玉県・はんたずいぞおん)
Ⓚ何を隠そう、彼こそ大ボケ技の第一人者。一昨年の12月号を見てみよう。ほら、ブーケの香りが……。

えーん、出られないよー! このゲームって、けっこうバグがあるみたい。

ン? Aボタンダッシュ!?
(アレックスキッド・ロストスターズ)

◎1キャラ分の穴が開いている場所で、ジャンプボタンを押しっぱなしで穴の上を走ってみよう。すると、穴に落ちるはずが、落ちずに通過できてしまうのだ(一面だけみたいだけどね)。すごいでしょ! 横綱技だよこれはっ!
(兵庫県・山部智昭)
Ⓚどうでもいいけど、雑誌が違うんじゃない? 超ド級大技が炸裂しちゃうよ、まったく!

落ちそうで落ちないこの不思議。アレクはエスパーか!?

デッカイワーに会わなくてもすむ方法
(アレックスキッド・ロストスターズ)

◎恐竜グワオーの後ろに隠れているJマークを取り、洞窟の入口まで来たら、Jの効力が切れないうちに、ジャンプして洞窟の上に乗る。そして、すぐに右とジャンプボタンを押す(でないと、落とされてしまう)。あとは、右を押しながらジャンプしていけば、デッカイワーに会わなくても、洞窟を抜けることが

なぜか、ふつうに走ろうとすると進めないのだな、これが。

できる。

（神奈川県・小林剛）

Ⓚしかし、デッカイワーって、避けて通るほどのトラップじゃないんじゃない？

ミステリーボーナス

（SDI）

◎ゲームオーバーになったら、ボタンに手を触れず、ニューヨークに爆弾が落ち、SDIのタイトルになるまで待つ。ここでおもむろにスタートすると、前回の得点がそのまま残った状態でプレイできるのだ。しかも、パーフェクトボーナスのデータも残っているので、次のようなこともできてしまう。

①1面でパーフェクトを取る。

②2面で、わざとゲームオーバーにする（パーフェクトを確実に取る自信がある人は、もっと先の面までやってもよい）。

③前述の方法でスタート。

①〜③を繰り返すと、本来2万点であるはずのパーフェクトボーナスが、どんどん増えていくのだ（連続パーフェクトと見なされている）。そして、普通のプレイでは連続10回までしか取れないパーフェクトが、12回まで取れるのだ（11回目は4千万点＋α、12回目は3千万点＋α、13回目は残念ながらリセットがかかる）。

（愛知県・上田達也）

Ⓚよく見つけたね。ただただ脱帽だ。

写真じゃわからんだろうが、これ正真正銘1面なんだよ。

うれしいラウンドセレクト

（ブレードイーグル）

◎タイトル画面で、Iコンで左上右下と入力すると、画面の右はしに数字が出る。上下でプレイしたいラウンドを選び、ボタンでスタートだ！

（大阪府・権田俵鬼三）

よーく見てね。右のほうに数字が出ているでしょ！

Ⓚこのゲームは、アストロウォリアーよりおもしろいぞ！（なに？ほめ言葉になってないって？）

パスワードでサウンドテスト

（星をさがして）

◎パスワード入れのとき、〝てすとてすと……〟と最後まで入力する。すると、サウンドテスト画面になり、ゲーム中に使われている全10曲が自由に聴ける。ゲームに戻りたいときは、両方のボタンを押せばよい。

（愛媛県・瀬口暢之）

Ⓚ全然関係ないけど、アレスタのハイテクは、〝TAKE ON！の自分のドヒョーッ!!〟で扱っているので、そっちを参考にしてね（0面なんて、ハイテクとは言えないんだよーん）。

今回は地味な写真が多い!! セガさん隠れもグラフィックに凝ってよね！

PCエンジン

クレジット増加技

（RタイプI）

◎タイトル画面表示中に、セレクトボタンを押しながらIボタンを連打してみよう。すると、どんどんクレジットが上がっていくではないか！ これなら、残りコンティニュー回数を気にすることがなくなるね。Ⓚ

さすがハドソン、連射すればいいことがあるってね！

2周目だ！

（RタイプI）

◎とにかくノーミスで1面から4面までクリアして、パスワード表示画面になったらRUNボタンを押せばOK！ これで後編がなくても2周目ができてしまうのだ。

（東京都・愛沢優）

2周目は敵の攻撃がキビシイ！ でも1周目ノーミスのキミならやれる！

Ⓚフォースアイテムはなくなるけど、ミサイルとビットは4面クリア時のままだぞ。

ハイテク情報を送ろう!!

セガ、MSX、PCエンジン、その他の機種のハイテクを見つけたら、やり方をわかりやすく書いて、ハガキか封書でこのコーナーに送ってください。採用された方には、BEEPグッズをプレゼントします（ぴーぷるランドのポイントにもなります）。なお、他の雑誌との二重投稿はお断りします。

●送り先 〒102 東京都千代田区九段南2-3-26井関ビル ㈱日本ソフトバンク出版事業部 BEEP編集室 マルチターゲット係

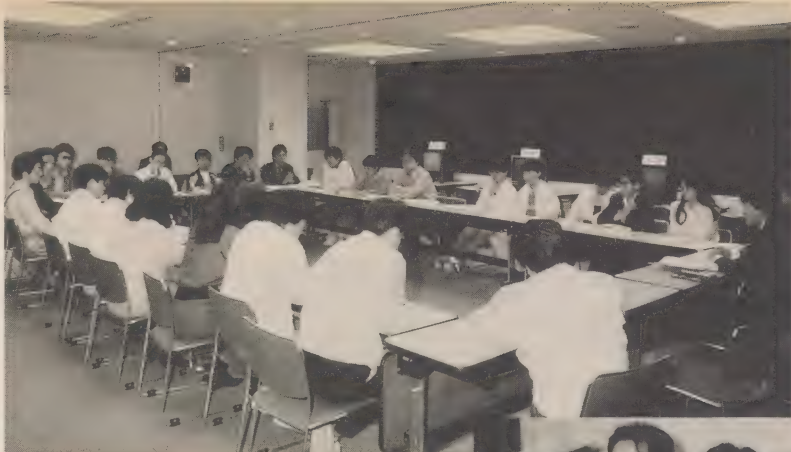
熱気むんむんっ!! ファンタシースターII企画会議レポート

●取材・文/アイルトンYAS ●撮影/小阪和則

どんな意見が飛びだしたのか? くわしく書けないのがつらいところ。合言葉は「ヒミィ〜〜ツ!」

精鋭集う!

以前セガが、ファンタシースターII(以下P・SIIと略)のストーリーを募集していたことは、誌上でもお知らせしたとおり。なんでも、応募作品総数は2000通を越えたそうだ。そして、そのなかから優秀な作品を送ってくれた29人が、セガの準開発員の称号を手にしたのだ。

で、さる3月20日、関東甲信越在住の人を中心に、15人の準開発員がセガ本社に集まり、P・SIIの企画会議が開催されたってわけ。目ざとい(耳ざとい?)BEEPは、すかさずその会議に潜入したので、さっそくレポートしていくことにしよう。

▲これが白熱の会議風景。どのような意見がとび出すか!?

▶キャラデザイン直筆の色紙。残念ながら2枚しかなかったのだ。もちろんみんなホシソウな顔。

◀準開発員のみんなには、このゴールドカードとセガオリジナルトレーナーが贈呈されたのだ。

そして会議へ……

あこがれのセガ本社が会場とあって、最初の自己紹介のときにはガチガチになっていたメンバーも、ひとたび会議が始まると、するどい意見がゾクゾク。応対にあたった開発スタッフが返事に困る場面も何度か見られた。みんなが、いかに現在のセガゲームを考えているかがよくわかるね。

いろいろな意見から、とくに目立ったものをピックアップすると、

●3Dグラス対応にしては?
●ひらがな、漢字表示がほしい
●アニメーションの強化

といったとこかな。とくに、アニメ処理については、(否定的な意見も含めて)活発に論議が交わされたぞ。

開発サイドも、これについては容量とのかねあいで頭を悩ませているようだ。でも、あの迫力のアニメ処理があってはじめて、ファンタシースターのよさがあるのだから、ぜひクリアしてもらいたい問題だね。

その他にも、ストーリー、キャラ、システムなど議論は尽きることがなく、あっという間に予定の時間をオーバーしてしまった。これだけ正・準開発員が一丸となっていれば、きっとP・SIIは衝撃的なRPGとして完成することだろう。期待大だぜ!

ファンタシースター大賞に輝いた佐藤文子嬢にインタビュー。受賞の喜びを語ってもらったぞ。

喜びの言葉

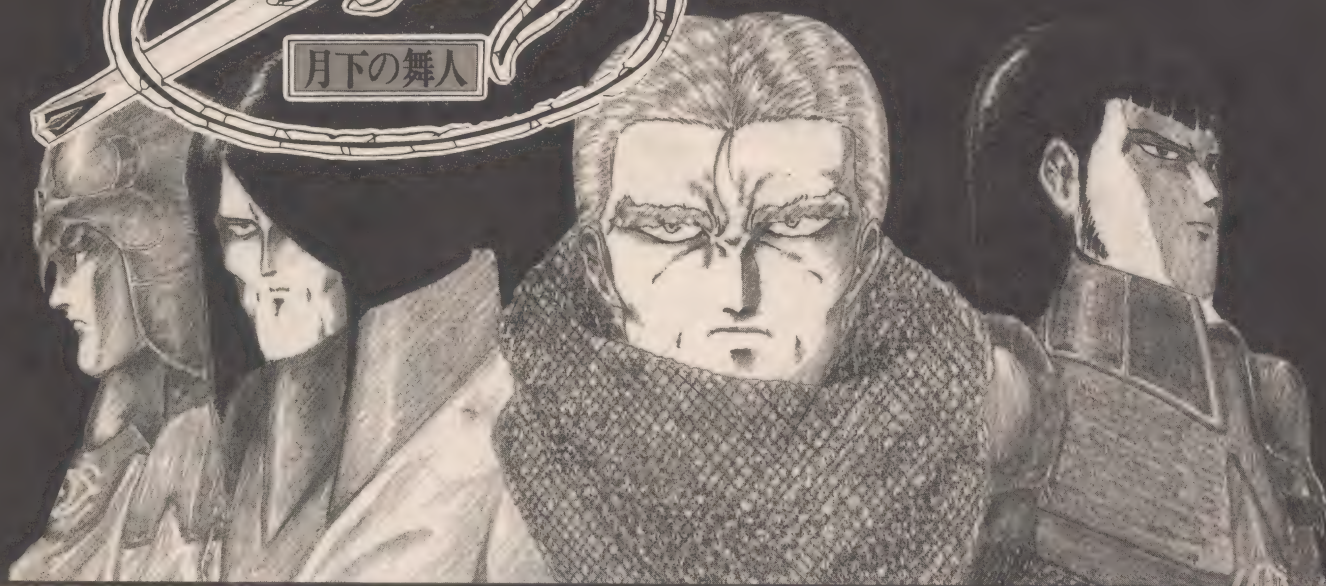
それじゃ、最後に「ファンタシースター大賞」を見事勝ち取った佐藤文子さんの一言を聞いてちょうだいね。

「大賞とわかったときは、うれしいというよりびっくりしました。ストーリーだけでなく、その他のいろいろな設定も書いてみたのがよかったんだと思います。私の設定が少しでもP・SIIに生かされればと思います」

入賞した5人の勇者。ユーザーの意見がとり入れられるP・SIIは、期待できそう!

ファンタシースターII ストーリー募集キャンペーン入賞者

(敬称略)

賞	作品	氏名	都道府県
大賞	「無題」	佐藤文子	(愛知県)
特別賞	「無題」	佐藤元保	(新潟県)
シナリオ大賞	「魔像の惑星」	滝内富雄	(東京都)
ゲームシステム大賞	「無題」	桜井政博	(東京都)
ゲームシステム特別賞	「伝説を継ぐ者たち」	有川幸伸	(千葉県)
イラスト大賞	「無題」	鈴木佐智雄	(愛知県)
敢闘賞	「無題」	鈴木雄哉	(埼玉県)

前号までのあらすじ

みずからの知らぬところで動き出した巨大な運命の糸に戸惑いながらも、アスライルとキュラオンはついにウェイ・アヴンの塔に辿り着く。一方、同じくウェイ・アヴンへの復讐心を燃やす氷炎鬼は、同じ部隊の兜皇王からアスライルが塔に向かったことを知らされる。このときはじめて彼は兜皇王の真の目的を知る。ゼフロヴへの復讐という目的を。氷炎鬼は復讐のためにしか生きられない自分たちの生き方を嘆く。巨大な運命の糸に……

生きられない自分たちの生き方を嘆く。魔道師の番犬を倒し先を急ぐ2人に、新たな怪物が立ちはだかる。苦戦を強いられながらも、アスライルはシズゥファルザの力を借りてからくも窮地を逃れた。しかし、安堵するのもつかのま、そこにはいつの間にか1人の男が立っていた。闇の門で追い払ったはずのセリオースがふたたび不敵な笑みを浮かべてそこにいたのであった……。

1 黒き夢想の鬼

いつの間にか、アスライルたちの入ってきた入口のところには、不敵に笑う妖鐘鬼が立っていた。彼が奪った右腕の代わりに、見たことのない盾がくくり付けられている。怪物の発した悲鳴で、平衡感覚が狂わされてまだ足下のおぼつかないアスライルではあったが、それを気取られまいとして、いつもの冷笑的な笑みを浮かべて新たな災いの種を撒く男に対峙した。

「お前はよほど腐敗と汚濁が好みとみえる。俺がお前を見かけるのはきまってそういうときばかりだ。似合いだなセリオース、お前に『猟犬』という墓場の狂言回しは」

割れるような頭痛に耐えながら、アスライルは毒づく。

彼の中でキュラオンは不安げにアスライルの様子をうかがっていた。

――アスライル、無理はするな。ヤツを挑発したとて何の得もない。いや、命取りになるかもしれぬ。気づいているだろう、ヤツの肩の盾のこと。鎧細工師ごときに作れる代物ではない。おそらく……――

キュラオンの杞憂をよそに、アスライルは友の言葉を遮って心の中に語りかけた。

――キュラオンよ、案ずるな。お前が前にも言ったはずだ、お前が俺の中にいる間は無茶はせんと。こいつはシズゥファルザ欲しさにわざわざこんな僻地にまでやって来るうつけ者だ。たとえこいつが並はずれた武具を携えてこようと、所詮狂言回し。俺はこいつにしばらくの間剣を預けておこうと思っている。さぞ見物だぞ、こいつがシズゥファルザに振り回されるところを見るのは――

アスライルは無言のままニヤリと口の端を引きつらせて笑う。

やがて妖鐘鬼が変に余裕のある仕草で、ゆっくりとアスライルのほうに近づいてきた。

「ちょっと見ぬうちにずいぶんと洒落た鎧に変えたものだな？ それともどこかのおせっかい好きの魔法使いがくれたものなのか？ お前もずいぶんと安くなったものだ。くれるものなら何でももらっておくとはな。それに腕も鈍ったとみえる。悲しいぞ、アスライル。『最強』とうたわれた男が、死に損いの魔道師の作ったうじ虫ふぜいに手傷を負わされるなどというのは。俺が狂言回しなら、お前は間抜けな王に飼われた道化も同じ」

セリオースは、いかにも心痛むと言わぬばかりの仕草をしつつ、目は上機嫌に輝いていた。

「茶番はいい。なくした右腕の代償なら払ってやる、それで文句はあるまい。それがすんだらさっさと消えろ、俺に

はお前にかまっている余裕はない。そら！」

アスライルは、無造作にシズゥファルザを妖鐘鬼の前に放り出した。しかし、妖鐘鬼は目の前に投げ出された剣に一瞥をくれると鼻で笑った。

「いらんな。また同じ手で両腕をなくしたら何もならん」

「狐め、俺をそんな程度にしか見ておらぬか。心配するな、こいつは今十分過ぎるほどの血を啜って満腹している。あの手はもう使えはせん」

一瞬セリオースの顔に渇望にも似た光が宿ったが、それはすぐに消えた。捕らえた蛙をゆっくりと締めつける蛇のように、セリオースはゆっくりとアスライルに近寄った。

「俺が欲しいのはな、アスライル、お前自身だ」

とっておきの自慢話を聞かせるように、得意げに彼は動きのままならぬアスライルの耳元で囁いた。

「そうだ、俺が欲しいのは『ムーンダンサー』の操るシズゥファルザと、お前が築いてくれる俺の覇権。お前の持つ魔性の力と技、それはこの国を治める魔法の力でさえ凌駕するだろう。この俺とともに戦うことでな。

ふだんのお前ならこの申し出、断ることもできようが、今はそうもゆくまい？ ウェイ・アヴンを目の前にして、しかも手傷を負っているその身の上では。

もしこの話をのむなら、ここを黙って通してやろう。必要ならそれ以上の好意も示そう。欲しいもののためなら、どんな手段も選ばぬのはこの妖鐘鬼の信条だ。それとも死ぬか？ ここで。何の義理も恩もない世間にいらぬ温情をかける筋合いもなかろう？ ちょっとした『遊び』だと思えばよい。お前にとって戦いは、それほど気軽で日常的なことではないか」

アスライルは、黙ってセリオースが話し終えるのを待った。そして自分の雄弁に酔ったこの哀れな男の顔をじろりと睨んで言った。

「失せろ。俺は今ここで『遊び』がしたくなってきたぞ、妖鐘鬼。さっきはただの夜盗の戯れと大目にみたが、今の貴様の言葉聞き捨てならん。俺は誰のものでもない、俺自身が主だ。それを侵す貴様は、この世にある価値はない！」

銀色に輝いていた鎧は、血の気が引いてゆくようにもとの闇のような黒に変わりつつあった。「ムーンダンサー」の狂気が、キュラオンの制御を破って顔を覗かせはじめたのである。

――よせ、アスライル！ 今のお前は傷ついている。ここで戦ってもウェイ・アヴンが喜ぶだけだぞ！――

アスライルの中でキュラオンは必死に呼びかけるのだが、その声は激情に駆られたアスライルには届かなかった。

陽炎のように全身を包む黒い怒りの炎を纏い、ムーンダンサーは立ち上がった。血の色をした瞳は、彼の視界に入ったものすべてに死を与えなければすまぬほど凶悪にきらめいている。

「セリオース!!」

アスライルの呼ばわった獣じみた野太い声が大地を軋ませ、妖鐘鬼の耳を襲った。

「今一度言う。失せろ！ さもなければ俺は貴様を引き裂くだろう。俺の意思とは無関係に、俺の中で出口を求める殺戮という名の獣がそうするはずだ」

しかし、妖鐘鬼はわずかばかり後退しただけで、不敵な笑みを浮かべながらさらに油に火を注いだ。

シムルグント王族記外伝

「そうだ、それでなくてはお前らしくない。俺が欲しいのは今のお前。死を運ぶことにしか興味を持たぬ戦場の狂気よ！ だが勝てるかな、今の俺に？」
　そういうと、セリオースは右肩の盾をアスライルに向けた。
「知っているか？ これが『ドゥルーズ・ルア』だ！ 『神々の災い』とも『次元の魔』とも呼ばれた素姓不詳の魔盾よ。お前は強い。それは確かだ。だが所詮その強さは、この世界の中だけのことにすぎぬ。それにひきかえ、この盾はこの世界に属していない。お前が得意とする『読み』もこの盾に対しては通用せん。それでもやるのか？ この俺と」
　憎々しげな笑みは、今やセリオースの顔一面に拡がっていた。対するアスライルは、憎悪の塊のように黒い。表情は妙に静かだが、体から発する殺意はかつてなかったほどにまで高まっていた。
「黙れ狐、聞く耳もたん」
　低く、それでいて相手を一言で黙らせるような威圧感を持った声でアスライルは話を打ち切った。素早く屈むと、シズゥファルザをつかみ、妖鐘鬼とムーンダンサーの最後の戦いは始まる。
　対峙した2人の間に張りつめた空気が漂う。たがいの武具は、たがいの素性を知っているかのように低い獣のうなりのような音を放ち、主人の声がかかるのを待ち受けていた。
「これが最後だ、セリオース」
「いや、俺にはこれが最初だ、アスライル」
　2人が口をきいたのはこれが最後だった……。

2 追跡者たち

　しめやかに闇の中を2人の男が闇の門を潜っていた。氷炎鬼と兜皇王である。新たなる2人の復讐者たちは、これまでなめてきた犠牲の苦さを、「沈黙」という箱に閉じ込めたままひたすら道を急いでいた。救いはどこにもなかった。たとえ各々がうまく宿願を果たしたとしても、そこには救いさえない。ただ、今の彼らには復讐を縁とした絆があった。2人にとって、それは血のつながりにも等しい強さを持っていた。
「氷炎鬼、お前はウェイ・アヴンを討ち果たした後どうするつもりなのだ？」
　兜皇王が氷炎鬼の顔も見ずに問いかけた。
「父の墓にウェイ・アヴンを倒したことを告げ、それから……」
　氷炎鬼の言葉がとぎれた。
「それから？」
　兜皇王が促す。
「わからない。もうもとの生活に戻れる人間としての資格は、すべて失ってしまった。帰る家もすでにない」
　氷炎鬼の顔が何かを思い出したように苦痛に歪んだ。
「愛していた者はもう誰もこの世にいないのか？」
　ふいに兜皇王は立ち止まり、彼の顔をじっと見据えた。彼は、なぜこんなときにこの男は自分の行く末について深く立ち入ってくるのかといぶかしんだ。
「なぜだデイル、なぜそんなに私のことに関心を持つ？」
　氷炎鬼は非難するような目で彼を見た。
「すまない。何と言えばいいのか……。お前はクシャウナにどこか似ているところがあるんだ。マグナティアから帰ってきたクシャウナの立ち居振舞いが今のお前によく似ている。人を寄せつけない雰囲気と、何か深い悲しみを知ってしまったような遠いまなざし……。なあ氷炎鬼、もしお前さえよければこの戦いの後私の家へ来ないか？ 父もお前と同じ魔法使いだし、なにも残らない今の生き方は、長く続けて行けるものでもなかろう？」
　兜皇王の顔はいつもより子供っぽく見えた。それは本来の彼の姿だったのかもしれない。
　しばらくの間、氷炎鬼は彼の顔を黙って見ていた。やがて忘れていた記憶から目覚めたように、彼は兜皇王の肩に手を置いて静かに言った。
「思い違いをしないほうがいい。私がお前の友に似ているわけではない。魔法使い、とくに何かいわくを持つ運命を背負った魔法使いは、誰でもそんなふうになってしまうものだ。禁断の知恵の実に手を出さねばならなくなり、その力ゆえに寡黙に、そして苦しみを担い続けなければならなくなるのだ。デイル、覚えておけ。魔法使いになる道を選んだ者は、たった一人で生きていく代償のうえに秘められた知恵を知ることができるということを。ときには、その知恵さえ無意味に思える犠牲を払わねばならないこともある。お前の申し出はとてもうれしいが、私は魔法使いだ。もう後戻りはできない」
　今まで見たことのないような悲しげな表情を兜皇王は見た。それは他人が救ってやれる類いのものではないほどの深い悲しみ、誰も変えることのできぬ運命のように感じられた。
「おそらく……」
　氷炎鬼は続けた。
「お前の友クシャウナも、何か人に言えぬ難題を抱えていたのかもしれぬ。いや、たぶん間違いあるまい。とすればゼフロヴと戦ったのにも何かわけがあったはずだ。私はゼフロヴという男、ただの猟犬の頭とは思えぬ。いわれなく人を殺める男ではないような気がする」
　兜皇王はじっと何事かを考えているようである。
「クシャウナ……」
　彼はつぶやいた。
「すべてはヤツに確かめるしかあるまい。しかし、私の友の命を奪うのに足る理由など、あるはずがない！ もしあったにせよ、私はあえてその理由に耳を貸すことはしまい。彼は私の友だった。その友を殺した男に復讐するのが私の友情の証しだ。氷炎鬼、もうそれ以上ヤツのことは言わないでくれ。私は復讐のために耳も目も閉ざされているのだから……」
　ふたたび氷炎鬼は、兜皇王の肩に手を置いた。無言ではあったが、その沈黙はなによりも復讐者たちの心を表しているように思えた……。

3 次元の崩壊

　死のような静寂の張りつめる中、2人の戦士は時を待っていた。この戦いは一瞬が勝負である。どちらかが相手に一撃を加えれば、ほぼ間違いなく事は決するはずであった。
　しかし、2人は動かない。アスライルもセリオースも、最良の体勢を整えようと無言

のまま、相手のすきをうかがっていた。どこか遠くでもの悲しげな獣の鳴く声が微かに聞こえる。
「ハアッ！」
今までの死のような静寂を破って、アスライルはかけ声とともに豹のようにしなやかに宙を舞った。あまりに唐突な戦いの幕開けだった。
闇よりもなお黒く、アスライルの漆黒の姿がセリオースの頭上を掠める。そう、今まさにムーンダンサーがもっとも得意とした「死の舞踏」が、ふたたび舞い始められたのである。だが、伝説にさえなった彼の舞いを目にしたセリオースは、動揺するどころか、うす笑いを浮かべてその光景を見ているではないか！
セリオースの得体の知れぬ傍若無人さをよそに、ムーンダンサーの攻撃は開始された。
「ウォオォッ！」
真紅に染まった瞳に殺気を漲らせ、アスライルは両手でシズゥファルザを逆手に持ち、セリオースを串刺しにせんと真上から襲いかかった。と、その時だ。今まで不敵に笑っていたセリオースが肩のドゥルーズ・ルアをアスライルに向け、声高に呼ばわった。
「闇よ、口を開けぃ！」
アスライルは自分の迂闊さに気づいたが、もはや体勢を変えることもままならない。そのままセリオースの構える盾に真一文字に落ちていった。
ドゥルーズ・ルアはセリオースの声がかかるとともに、生き物のように飢えた口からゴウゴウと異様な音を響かせ、突然ものすごい勢いでそこから突風を噴き出しはじめた。
なすすべもなく、アスライルはすさまじい風にあおられ、天井にたたきつけられた。
「ハーッハ！」
小馬鹿にしたようなセリオースの笑いが響いた。
地面にたたきつけられたアスライルは、立ち上がるのがやっとであった。先に怪物と戦ったときの消耗は、本人が感じていた以上にこたえていたらしい。シズゥファルザを杖がわりにしてやっと体を支え、それでも目だけはギラギラとセリオースをねめつけていた。
ドゥルーズ・ルアはしだいにその口から異様なものを吐き出しはじめていた。異次元の大気、この次元のバランスを崩すかもしれない、異世界の入り口を作りつつあった。ドゥルーズ・ルアのまわりは、今すべての実体が歪み、ひしゃげて見える。床は泥沼のようにぶよぶよになり、柱や天井も原型をとどめていない。
――思い出したぞ、アスライル。ドゥルーズ・ルアとは、アストラル界を解放する盾の名だ！――
キュラオンが叫んだ。
すでにアスライルのまわりは、上下の区別もつかぬほどねじ曲げられ、どこにセリオースがいるのかもわからない状態になっている。ただ、どこからセリオースの勝ち誇った含み笑いが聞こえるだけだった。
「もう一度だけ言おう。アスライル、俺のためにその剣を振るえ」
どこからか彼の声が聞こえた。しかしアスライルは、拒絶を意味するうなり声をあげてそれに応えた。
「ならばそれもよかろう。お前の剣の使い方はおいおい考えればすむ。楽しかったぞアスライル。お前を倒すために走り回った今宵は。『月下の舞人』を倒した話は、これから長い間楽しい自慢話になることだろう」
まるで虎を狩る猟師のように、セリオースはとどめを刺す瞬間の興奮にひとり酔っていた。セリオースがゆっくりと近づいてくる気配がする。しかし、どの方向か、アスライルにはまったく見当がつかない。剣を抜く金属音が響く。
――……!?――
言葉にならない怒りの声が心の中に渦巻く。キュラオンはその嵐のような憤怒の波を感じた。
耳をつんざく妖鐘鬼の鎧の鳴き声が、刻一刻とアスライルに爪を立てる。ギシギシといやな音をたて、漆黒の鎧にひびが入り始めた。おそらく想像を絶する痛みが走っているはずだが、アスライルのセリオースに対する憎悪と嫌悪の念がそれさえ忘れさせているらしい。最後の力をふりしぼるようにして、彼は立ち上がった。シズゥファルザは眠

シムルグント王族記外伝

り込んでもいるのか、まったく何の反応も示さない。

「さらば狂戦士!」

セリオースの声が間近に響いたそのときだった。

「セリオース!!」

何者かが彼の名を呼んだ。

「んっ!?」

思わず彼は振り返る。その瞬間、真っ白な光が彼の視界を奪った。

一瞬がこの戦いの勝敗を分ける。その一瞬がまさにそれだった。

「シズゥファルザ!!」

アスライルが剣の名を呼ぶと、今までじっと息を殺していた殺戮剣は目を覚ました。

――ファアオゥゥ――

奇妙な鳴き声を上げながら、シズゥファルザは空を切った。剣は何をすればよいかを知っていた。ゴクン! という嫌な音をたてて、剣がなにかを打ちすえる感覚が右手を走る。次に剣は何かを引っかけ宙高く放り上げた。それはドゥルーズ・ルアだった。

盾はくるくると回りながら部屋の隅にころがっていった。目の前にもとの部屋が見え、セリオースと薄汚い外衣を纏った男が立っていた。男の右手は、冷たい銀色の残光が脈打っていた。

「ゼフロヴ!」

アスライルとキュラオンが同時につぶやいた。

フードの陰から、独特の静かなまなざしが覗く。彼はさっと身を躍らせると、驚くアスライルに近づいて言った。

「急げ! ここは危ない」

促されるまま、アスライルは上の階に続く扉へと駆け上がった。

すでにその間にもシズゥファルザの一撃で亀裂の入ったドゥルーズ・ルアは、自壊を始めていた。亀裂がしだいに大きくなり、そこからおびただしい量のアストラル界の大気を噴出している。そしてその部屋中が異次元の中にすっぽりと覆われはじめていた。からくも危機から逃れたアスライルが振り返ると、後を追って来るセリオースの姿がちらりと見えたが、すぐにその姿も歪んで見えなくなってしまった。ほどなく彼の叫ぶ声が聞こえた。

「アスライル! これで終わったと思うなよ! 俺はこんなところでくたばりはしない! きっとまた、お前の前に現れてやる。ただひとつこの世で手に入れられなかった『ムーンダンサー』という技物を手に入れるまでは、俺は帰って来る! 片腕をなくしても帰って来たようにな!」

次元の重圧に耐えかね、部屋は音をたてて崩れはじめた。無言で扉を閉めたアスライルの表情を見たゼフロヴは、けげんな顔をした。

「どうした、アスライル?」

複雑な面持ちでアスライルはひとりごちた。

「セリオースを見ていて、俺もいつかはああなるだろうと思うのだ。目的こそ違うが、ヤツを見ていてその行動が間違っているとは考えられないからだ。たしかにヤツのやり口は好かぬ。だが、あれほどヤツに怒りを感じたのも、じつは自分自身の一番認めたくないところを見せつけられたせいではなかったかと思うのだ」

ゼフロヴは、上の階に伸びる階段を目で追いながら、さりげなく言う。

「お前と妖鐘鬼の間には、決定的な違いがある。それはすべきことが、今まで誰も成し得なかったほどの目的が、お前にはあるということだ。『魔法』という体制をくつがえすという仕事がな」

はっとしてアスライルはゼフロヴの顔を見た。

「なぜそれを?」

しかし、ゼフロヴは、たいしたことでもないように肩をすくめてみせ、

「とにかく先を急ごう。話は道々する。ウェイ・アヴンの部屋まではまだ相当ありそうだ」

とだけ言うと、きびすを返して階段を登り始めた。

――アスライル――

キュラオンが不安げにアスライルに呼びかけた。

しかし、彼もその問いに答えることはできなかった。たしかにウェイ・アヴンの部屋までの距離ははかりがたかった。だが、彼のまわりに張りめぐらされた「魔法」を巡っての謎はそれ以上にはかりがたいものだった。

<次号につづく>

ムーンダンサー設定資料 6

いよいよ大詰めを迎えたムーンダンサー。ここでこれまでの話に登場した人物たちの相関図を掲載し、それぞれの関係を整理しておこう。

"ムーンダンサー"人物相関図

パルシファル家

ファーザル・パルシファル
現領主。3人兄弟の次男。ウォーランが不可解な死を遂げた後、喪も明けぬうちに領主の座についた。野心家で、今回のウェイ・アヴンの申し出にも快く助力を申し出た。

ルアムラント・パルシファル
3人兄弟の末子。ウォーランの統治中にすでに失踪しており、行方不明。

ウォーラン・パルシファル
前領主。3人兄弟の長子。商才に長け、道理をわきまえた人柄は、多くの民衆の信頼を得ていた。

ウェイ・アヴン
今回の物語の元凶。月の魔法を駆使し、闇の兵団を作り上げ、各地を荒し回っていた。彼の顔を知る者の数は少なく、彼の素姓を知る者はほとんどいない。悪魔よりも狡猾な男と巷では噂されている。

ウォレアイン・パルシファル
ウォーランの子。正式な領主権を継ぐ権利を持つが、彼を見た者はいない。

セルゲン・アウル
ゼフロヴの父。豪勇なることは獅子の如く、静かなることは山の如しであった。ウォーラン公の気質に惚れ込み、生涯を彼のために捧げた。

アスライル・セファイス
ウェイ・アヴンの猟犬中最強の戦士。友キュラオンの復讐のために単身ウェイ・アヴンの塔へ向かう。魔法を軽蔑し、冷酷なまでに冷静。彼がキュラオン以外で心を許していたのは、今はシズゥファルザと化した闇の鎧細工師ギガルゥだけである。ただ生きることだけが目的だった彼も、キュラオンやキルスレイヴの言葉によって少しずつ変わりつつある。

セリオース・ユゲイル
もとイレンサノスの名うての盗賊。シズゥファルザを狙ってしつこくアスライルを追う。殺戮のための武具に異常な愛情を持つ。自分を中心に地球が回ると考える典型的な利己主義者。アスライルとキュラオンの友情に対して冷笑的である。

ゼフロヴ・アウル
勇猛なる武道家セルゲンの息子。めったに感情を表に出すことがない。謎の多い男で、ウェイ・アヴンの猟犬のなかで何を探っているのかは不明。

鎧細工師

ギガルゥ
闇の名匠。アスライルを最強の戦士にした男。その腕はドワーフのそれさえ凌ぐと言われる。ウェイ・アヴンの不興を買い、シズゥファルザに呪いで封じ込められる。

カルラグ
セリオースの鎧細工師。自分の考案した武具を試すためなら人殺しも辞さない男。最後には、セリオースによって狂気の縁へ落とされる。

クシャウナ
マグナティアの魔法使い。兜皇王の幼馴染み。魔法使いになる以前の彼は、神経質ではあったが、物静かで思いやりのある若者だった。しかし、マグナティアから帰ってきたときの彼は、人を寄せつけぬ厳しさと悲しげな面持ちの持ち主に変わっていた。ゼフロヴと戦って殺されたと言われている。

アルグ・ルムゥ
ヤ・ルムゥの父。マグナティアの腐敗に嫌気がさし、ひとり氷原に隠遁生活を送っていた。典型的な知識を追求する魔法使い。彼の魔法は芸術の域にまで達していた。

シムルグント王族記外伝

●武器防具シートの記入のしかた●

毎回たくさんのキャラクターを送っていただいてありがとうございます。「ムーンダンサー」もそろそろ大詰めに近づいてきました。しかし、月の魔道師ウェイ・アヴンが一体何者なのかは、依然謎のままです。

そこで今回から、キャラクター・シートのかわりに、ウェイ・アヴンが最後にムーンダンサーと戦うときに用いる武具を募集したいと思います。武器防具シートを用意しましたので、皆さんふるって送ってください。

なお、今まで送っていただいたキャラクターは、「キャラクター・ギャラリー」と銘打って一挙に紹介するとともに、今後予定されている「ムーンダンサー」第２部――妖精王の帰還――の中に順次登場させていきたいと思いますので、ご期待ください。

〔武具シート解説〕

ウェイ・アヴンは基本的に、兜・鎧・盾・剣またはその他の武器を使います。このシートには、これをひとそろえまとめて書いてもらってもかまいませんし、どれかひとつだけ書いてもかまいません。彼の性格から考えて、おそらく全体の美しさや装飾にはとくに気を使うと思われます。

１．知名度

その武器がどれほどの人間に知られているかを書いてください。ある一定の地域なのか、特定の階層や種族の間で知られているのかなどです。ただ、当時は情報の伝達手段が発達していなかったため、今のようにほとんどの人が知っていることはまずありません。

２．由来

その武具が辿ってきた生い立ちや、どんな人の手を渡ってきたか、いつ頃作られたものか、どんな伝説を持っているかなどを書いてください。

３．形状

ここにはその武具の形を書いてください。絵の苦手な人は、文章で表現してもかまいません。

４．材質

武具がどんなものから作られているかを書いてください。たとえば、ドゥルーズ・ルアは青銅で作られ、シズゥファルザはドワーフの純度の高い鉄の剣から作られていました。その他にも氷や月の光から作られたものなども存在すると思います。

５．作成者

ここにはどんな職業の、誰が、いつ、どんな状況の下にそれを作ったかを書いてください。

６．能力

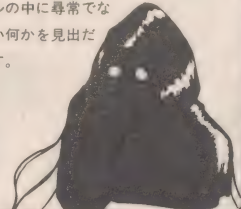
その武具の特徴的な能力を書いてください。

武器防具シート

武器防具名	あなたの名前

１．知名度
２．由来
３．形状
４．材質
５．作成者
６．能力

シムルグント内魔法使い　ガズナク

ガズナク
闇の魔道師。マグナティアの魔法使い。気紛れで好き嫌いの激しい気性を持つが、存外理論派である。アスライルの中に尋常でない何かを見出だす。

ルーン・ア
マグナティアの魔法使い。ほぼ最高位に近い地位にある。キルスレイヴを力でなく心で諭した力量は、真の魔法使いのあり方を体現したと言っても過言ではない。時勢を見る目は鋭い。

キルスレイヴ・アシャン
ガズナクと同じマグナティアの魔法使い、ルーン・アの弟子。幼い頃から愛されることのないつらさを知り、今アスライルとキュラオンの信頼の絆に、心から手を貸そうと密かに決意している。

シア
キュラオンの父。放浪の竪琴弾き。月の海の妖精シュライアイシアを愛し、すべての悲劇が始まった。キュラオンの高貴な心は父から譲りうけたものである。現在は、月の海を追われて放浪の旅に出ている。

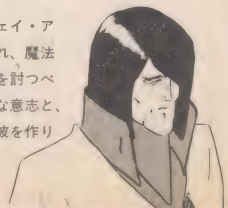
シュライアイシア
キュラオンの母。シアの妻。ムーン・ドラゴンの僕。キュラオンを月流川に流したとき、彼女の悲しみの深さゆえに川さえ歌うのをやめたと言い伝えられている。

第七部隊

キュラオン・アンブロジアン
アスライルの戦友。かつてウェイ・アヴンの魔力によって操られたアスライルに命を奪われるが、シムルグントの魔法使いたちの力によってふたたび甦り、現在アスライルの中でともに塔を目指す。温和かつ高貴な心を持つが、それゆえの弱さも持つ。

第五部隊

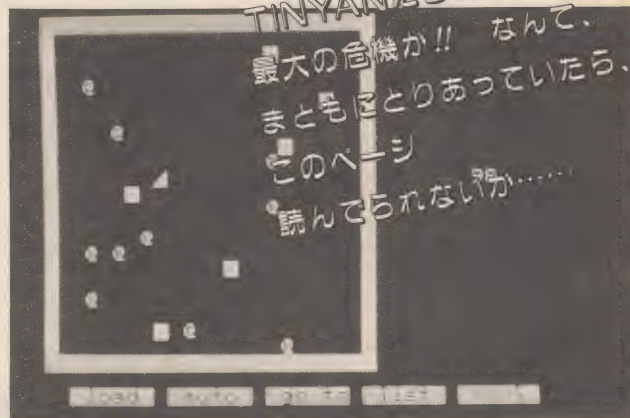
デイル・マース
ゼフロヴに殺されたと言われる魔法使いクシャウナの無二の親友。純粋な男であるがゆえに、ヤ・ルムゥのゼフロヴに対する見解に戸惑いを感じ始めている。

ヤ・ルムゥ
氷の魔法使いアルグの息子。ウェイ・アヴンの計略によって魔法を盗まれ、魔法戦を挑んで命を落とした父の敵を討つべく機会を狙っている。鉄のような意志と、揺らぐことのない信念が今日の彼を作り上げた。同じ部隊のデイルに不思議な共感を覚え始めている。

敵対
友好
血族
主従

PC-98シリーズ
PC-88シリーズ
FM-7/77シリーズ
X1/TURBO
(Hu-BASIC)

by TINYAN

バグ猫たいにゃん 第16回 へろへろ

TINYANたちに
最大の危機か!! なんて、
まともにとりあっていたら、
このページ
読んでられないか……

1 運命

「う、もはやこれまでか」

と、TINYANは思った。周囲は、へろへろ砲で囲まれている。

［へろへろ砲］――Rタイプの反射レーザーのようなもの。古くは、2199年、冥王星で使われていたという記録がある。(太公望書林館刊「へろへろ砲」より)

さて、たいにゃん、ルーラ、TINYANの3人がこの絶体絶命の状態に陥ったのも、ブラックTINYANの巧妙な作戦のせいである。どのくらい巧妙な作戦かというと……とにかく、文章にもできないくらい巧妙な作戦なのである。

「はははは、おまえとオレとの宿命の対決も、これで決着がついたな」

と、ブラックTINYANが叫ぶ。

「こ、こんなところでやられてしまうとは……」

と、TINYANが悔しそうに言う。すると、たいにゃんが、

「大丈夫だと思うにゃ。こんにゃときは、きっと誰かが助けてくれるもんだにゃ」

と、笑いながら答えた。

「あまーい。世の中そんなに都合よくいくものか。はっはっは」

と、ブラックTINYANが言った。ちょうどそのとき、

「TINYAN、助けに来たよ」

と、軽い声がした。

「そ、その声は、しゅっち!! ど、どこにいる!?」

と、ブラックTINYANがあたりを見回すと、

「ここだよ、ここ」

声のする方向を見ると、いつのまにかしゅっちは、TINYANたちのところにいる。それを見たブラックTINYANは、

「はっはっは、愚かな。そんなところにいては、助けるどころか自分がやられてしまうじゃないか!」

「し、しまったあ」

と、叫ぶしゅっち。しかし、その声からは困っている様子は感じられない。それに気づいたブラックTINYANが、

「しゅっち、さてはおまえ、ウケを狙って出てきたな?」

と、言うと、しゅっちは、

「ばれたか」

と答え、さらに、

「というわけで、ボクはなんの助けにもならないんだな。ははは」

と、笑っている。TINYANはあわてて、

「ル、ルーラ。おまえ、なんとかできないのか? たとえば、ルーラの呪文でアリアハンに帰るとか……」

と言うが、ルーラは、

「そんな呪文、知っているわけないでしょ!!」

ブラックTINYANは、余裕たっぷりだ。

「さて、お遊びはこれくらいにして、最後の仕上げといくか。まあ、念仏でも唱えてな」

しゅっちは、

「はんにゃーはーらー……」

などと、わけのわからないことをブツブツ唱えはじめる。それを聞いたたいにゃんは、

「えーん、たいにゃんは、念仏にゃんて知らにゃいよぉ!!」

しかし、ブラックTINYANは、

「そんなことを言っても、ムダムダムダァッ!! へろへろ砲、全弾発射!」

巨星、ついに墜つ……。

(編集部注・もちろん間違い。正しくは「遊び方」)

2 そあびたか

今回は、10機の自動へろへろ砲対TINYANたち3人の戦いのゲームです。内容は、10機のへろへろ砲を全部倒せば勝ちで、逆にプレイヤーが3回やられると負けというものです。

使うキーは、2468とスペースキー。2468のキーでプレイヤー(◢と表示される)を移動、スペースキーでへろへろ砲の発射です。プレイヤー側のへろへろ砲は、右上方向にしか発射できませんが、壁に当たると反射します。反射の方向は、右の図を参照してください。

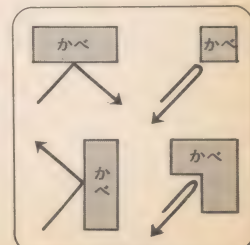
また、へろへろ砲の届く距離は、発射したときのエネルギーによって変わります。エネルギーは画面右側に表示され、へろへろ砲を1回発射するごとに0になります。エネルギーが少なすぎると、へろへろ砲を発射することはできませんが、じっと動かないでいれば、エネルギーは増えていきます。

さて、敵の自動へろへろ砲は、その名のとおり勝手に動いて、勝手に攻撃してきます。しかし、はっきりいってバカです。同士討ちはするわ、自滅はするわで、こちらがうまく壁に隠れて攻撃すれば、勝てるはずです。

あと、注意する点としては、あせって撃たないことです。自分の撃ったへろへろ砲にやられるようでは、どうしようもないですからね。

へろへろ砲の飛び方

3 おまえは次に

へろへろ砲で破壊の限りを尽くされた地上に、何やら動く影が3つ。

「あーあ、ひどいめに会ったなあ。それにしてもルーラのやつ、自分だけ飛んで逃げるんだもんなー」

と、T−NYAN。

「おや、ボクたちは生きていますね？」

とは、しゅっち。T−NYANは、呆然としているブラックT−NYANに向かって言った。

「おまえは次に、『なんで死ななかったんだ』と言う！」

「おまえら、なんで死ななかったんだ……ぐっ」

ブラックT−NYANは、言い終わってから、しまったという顔をしつつも、

「もう一度聞くぞ。あれほどの攻撃を受けて、なんで生きているんだ!?」

と言うと、T−NYANは、

「だって、しかたないよな。主人公だし、登場人物は他にいないからな。ぶいぶい」

「そうよ、しかたにゃいのね。あたしたちは、永遠に死ぬことも年をとることもない、呪われたサ○エさん一家みたいにゃものよ」

それを聞くと、ブラックT−NYANは、

「なあんだ、そうか。じゃあ、しかたないな。はっはっは」

「ははは」

あとには、みんなの笑い声がいつまでも聞こえていた。平和だなあ。そう、世界人類が平和でありますように。そのすきに、私は大三元四暗刻で上がりたいから。

「どっかで見たようなオチだね」

「ばらすんじゃない!!」

へろへろ 各機種共通リスト

X１をご使用の方は100行の“WIDTH40、25”を“WIDTH40”にしてください。

```
100 WIDTH 40,25:DEFINT A-Z
110 DIM D(40,25),HX(3),HY(3),S(100),T(100),C$(3),EX(10),EY(10),EE(10)
120 D1$="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■":D2$="■                      ■"
130 FOR I=0 TO 3:READ HX(I),HY(I):NEXT:FOR I=0 TO 3:READ C$(I):NEXT
140 FOR J=0 TO 22:FOR I=0 TO 23:D(I,J)=1:NEXT:NEXT:GOTO 480
150 PRINT CHR$(12);D1$:FOR I=1 TO 21:PRINT D2$:NEXT:PRINT D1$;
160 FOR J=1 TO 21:FOR I=1 TO 22:D(I,J)=0:NEXT:NEXT
170 FOR I=1 TO 9:X=INT(RND(1)*23):Y=INT(RND(1)*23):D(X,Y)=1
180 LOCATE X,Y:PRINT "■";:NEXT:EM=10:PL=3:SC=0
190 FOR I=0 TO EM
200 X=INT(RND(1)*21)+1:Y=INT(RND(1)*21)+1:IF D(X,Y)<>0 THEN 200
210 D(X,Y)=2:EX(I)=X:EY(I)=Y:LOCATE X,Y:PRINT "@";:NEXT
220 PX=X:PY=Y:LOCATE PX,PY:PRINT "◢";:D(PX,PY)=3
230 EN=0:FOR I=0 TO 9:EE(I)=0:NEXT:S(0)=24:T(0)=0
240 SX=0:SY=0:LOCATE PX,PY:PRINT "◢";:A$=INKEY$
250 IF A$=" " THEN 340
260 IF A$="8" THEN SX=0:SY=-1:GOTO 320
270 IF A$="2" THEN SX=0:SY=1 :GOTO 320
280 IF A$="4" THEN SX=-1:SY=0:GOTO 320
290 IF A$="6" THEN SX=1:SY=0 :GOTO 320
300 EN=EN+4:IF EN>90 THEN EN=90
310 LOCATE 30,10:PRINT EN;" ";:GOTO 360
320 LOCATE PX,PY:D(PX,PY)=0:IF D(PX+SX,PY+SY)=0 THEN PX=PX+SX:PY=PY+SY
330 PRINT " ";:D(PX,PY)=3:GOTO 360
340 IF EN>10 THEN X=PX:Y=PY:H=1:E=EN:MD=1:GOSUB 500:EN=0:MD=0
350 GOTO 440
360 TK=INT(RND(1)*EM):IF EE(TK)<10 THEN EE(TK)=EE(TK)+3:GOTO 240
370 IF EE(TK)>40 THEN X=EX(TK):Y=EY(TK):E=EE(TK):GOSUB 500:GOTO 430
380 IF RND(1)*EE(TK)>20 THEN X=EX(TK):Y=EY(TK):E=EE(TK):GOSUB 500:GOTO 430
390 IF INT(RND(1)*3)=0 THEN EE(TK)=EE(TK)+INT(RND(1)*4):GOTO 240
400 EX=INT(RND(1)*3)-1:EY=INT(RND(1)*3)-1:XE=EX(TK):YE=EY(TK):D(XE,YE)=0
410 LOCATE XE,YE:PRINT " ";:IF D(XE+EX,YE+EY)=0 THEN XE=XE+EX:YE=YE+EY
420 LOCATE XE,YE:PRINT "@";:EX(TK)=XE:EY(TK)=YE:D(XE,YE)=2:GOTO 240
430 EE(TK)=0
440 IF PL<=0 THEN PRINT CHR$(12):LOCATE 5,10:PRINT "3ﾆﾝﾄﾓ ﾔﾗﾚﾃｼﾏｯﾀ":GOTO 470
450 IF EM<=0 THEN PRINT CHR$(12):LOCATE 5,10:PRINT "ｼｮｳﾘﾘﾘﾘｨｨｨｨｲｯｯｯ!":GOTO 470
460 GOTO 240
470 LOCATE 10,12:PRINT "SCORE";SC
480 LOCATE 10,15:R=RND(1):PRINT "START [RETURN]":IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 480
490 GOTO 150
500 BEEP 1:N=0:U=HX(H):V=HY(H):BEEP 0
510 N=N+1:IF N>E THEN FOR I=1 TO E:LOCATE S(I),T(I):PRINT " ";:NEXT:RETURN
520 XX=X+U:YY=Y+V:IF D(XX,YY)>1 THEN 610
530 IF D(XX,YY)=1 THEN 550
540 X=XX:Y=YY:S(N)=X:T(N)=Y:LOCATE X,Y:PRINT C$(H);:GOTO 510
550 H1=(H+3) MOD 4:U1=HX(H1):V1=HY(H1):H2=(H+1) MOD 4:U2=HX(H2):V2=HY(H2)
560 BEEP 1:X1=X+(U+U1)¥2:Y1=Y+(V+V1)¥2:X2=X+(U+U2)¥2:Y2=Y+(V+V2)¥2
570 IF (D(X1,Y1)=1) AND (D(X2,Y2)<>1) THEN H=H+1:X=X1:Y=Y1:GOTO 600
580 IF (D(X1,Y1)<>1) AND (D(X2,Y2)=1) THEN H=H+3:X=X2:Y=Y2:GOTO 600
590 H=H+2:X=XX:Y=YY
600 H=H MOD 4:U=HX(H):V=HY(H):S(N)=33:T(N)=0:BEEP 0:GOTO 510
610 FOR I=0 TO N-1:LOCATE S(I),T(I):PRINT " ";:NEXT
620 FOR I=1 TO 61:BEEP 1:LOCATE XX,YY:PRINT CHR$(32+I);:BEEP 0:NEXT
630 IF D(XX,YY)=3 THEN PL=PL-1:RETURN
640 IF INT(RND(1)*3)<>0 THEN RETURN
650 K=0:FOR I=0 TO EM-1:IF (XX=EX(I)) AND (YY=EY(I)) THEN K=I
660 NEXT:D(EX(K),EY(K))=0:SC=SC+MD*10*EM
670 FOR I=K TO 9:EX(I)=EX(I+1):EY(I)=EY(I+1):EE(I)=EE(I+1):NEXT:EM=EM-1:RETURN
680 DATA -1,-1,1,-1,1,1,-1,1,"＼","／","＼","／"
```

らくしょ＝にしぢまの

どっからでもかかってきなさい!!

Phase2 ちょっとシャクな話

〽やるぞどこまでも命をかけて父と鍛えたど根性でっかく生きろ剛球燃えろ男の誓いを果たすまで…
…有名なある歌の一節なのだが、フルコーラス歌える人は少ないものであります。

唐突な数字クイズ

問題：以下の数字は、今年起きたあるできごとに関するものです。かんたんに説明してください。

1・283

2・300

3・4130

4・1000000

5・2950000000

これだけでは多少わかりにくいと思うのでヒントをつけよう。「1、2の2つの数字の単位は『人』である」

これでどうだろうか？　なに？　まだわからない？　それもごもっとも。ではもう1つ。「3、5の2つの数字の単位は『円』である。」

それではもったいぶらずに正解を発表しよう。

○1…今年2月10日に、「ドラゴンクエストⅢ」を買おうとして補導された少年少女の数（ただし東京地方に限る。数字は警視庁少年一課調べ）。内訳は、小学生6、中学生77、高校生192、各種学校6、有職少年2。

学校サボッて買いに行っちゃうってのはやはりマズイとは思うのだが、それなら教育委員会も「学校を休んで買いに行ったりしないように」なんて、効果があるんだかどうだかわからんような通達を出す前に、「購入予定の小中学生がこれだけいますので、ひとつ学校単位で卸してもらえませんか」と、エニックスと問屋に働きかけたほうがよかったのではないか。

つまり、インフルエンザの予防接種よろしく学校ごとに希望者の数をとって、学校で集金して学校で一括購入し、そのあとで生徒に配るのである。学校の子たちはみんないっせいにカセットを買えるのだから無意味な入手競争に走ることもないし、親が子供の代わりにクソ寒い朝から行列する必要もなければ、買いそこねて子供に恨まれる心配もない。運よく学校がカセットを安く入手できれば、差額は学校の収益金として運用できる、……といいことずくめではないか。

「生徒の校外生活のためにどうして学校が動かねばならないのか」「学校が商売するわけにはいかない」「そもそもゲームは有害物である」などの批判もあろう。

しかし、ほおっておいてもほしい子は買うわけで、そのため学校を休まれるくらいなら、生徒全員に等しく購入の機会を与えるべきではないか。

第一、従来の販売方法を続けていたら、「ほしいものを買うためなら、学校など休んでもよい」という意識を、必ずや子供たちに植えつけるに違いない。ここはひとつ、教育機関は英断すべきではなかったか。

（しかし、もし実際に学校に入ってきた本数が、学校の発注本数を下回ったら、これは絶対怖いよなあー）

○2…東京・池袋で、2月10日午前5時現在、「ドラゴンクエストⅢ」を買うために某カメラ店で行列していた人の概数。

○3…同じく某カメラ店における、「ドラゴンクエストⅢ」の実売価格。

ちなみにこの店では、当日1万本を売りさばいたという。「他店より1円でも高い商品はございません」の面目躍如、とでも言うべきだが、また「こんな値段で買える店があるからサボリ組が増える」ともいう。

結局、この店の横にはえんえん百メートルの行列ができ（店の前にはできなかったというから、したたか、したたか。ちなみに新宿の某店では、販売前日から、行列のしかたが店頭に貼り出されていた。マヌケた話だ）、開店時刻前にはもう「絶対買えない人」が生まれていたのである。うーむ、パラドキシカル。

○4…2月10日に売れたと思われる「ドラゴンクエストⅢ」の本数。

元祖「ドラゴンクエスト」の累積販売本数が約110万本、この日1日に売った「ドラクエⅢ」の本数が約100万本というから笑わせてくれるではないか（追記・新しいドラクエが出る前には、必ず前作が「予習」として売れているため、ドラクエIも今では111万本にはなっているかもしれない）。

しかし、ということは、2月5日や6日の段階では、100万というカセットが、それほど多くない場所にかたまって置かれていた、とも考えられる。これはコワい。

○5…「ドラゴンクエストⅢ」における、エニックスの標準売上価格（見込み）。

このカセットは最終的には500万本の販売が見込まれており、これに1本の定価5900円をかけるとこんな数字になる。ちなみに「にひゃくきゅうじゅうごおく」と読む。1円玉は1枚約1グラムだから、全部1円玉にすると2万9500トン。筆者の体重と比べればなんと約5億対1。百分率では0・00002パーセント。日本ダービーにウミガメが出走して勝つ確率にも等しい。

それにしてもシャクだなあ。税務署のみなさん、税金は取れるとこからガッポシ取ってくださいよ（逆恨み）。

さて、これだけのイベントとなったドラクエⅢであるから、マスコミがほっておこうはずがない。テレビ局は10日の午後から11日にかけ、ニュース、バラエティ番組のじつに92％がこの話題を取り上げている（筆者推測）。

このあおりを受けて、ファミビビのファミビビビ・ビ氏が、TBSの「テレポート6」に出てきたり、マルビビビの編集室のようすがフジの「スーパータイム」で紹介されたり、どこでどうつながるのかゲースタビビの遠藤ビビビ氏（全然ビビビになってねーじゃねーか）が、日テレやNHKの電波にのっかったりしていた。

新聞はどこもだいたい通り一遍でつまらなかったが、「日刊スポーツ」が最終面ブチ抜きでとりあげていたのが目についた。

しかし、見逃してはならないのが、"The Japan Times"。つまり日本のできごとを記事にする英字新聞だが、この新聞の "National"、つまり国内面は3面しかないのに、なんとなみいる強豪をかき分け、2面に堂々2段組記事として掲載されているのだ。

ではこの項の終わりとして、読者の英文読解力を高めるため、その記事をご紹介しよう。予備知識のある英文はじつに読みやすいぞ。

Dragon Quest fever hits major cities

People lined up in major cities across the nation Wednesday, with some having waited through the night, to buy the latest computer game, Dragon Quest III.

In Tokyo, police took into custody 283 children including six primary school children, 77 junior high school students and 192 senior high school students who cut classes to queue up for the computer software, manufactured and sold by Enix Co.

About 3,000 people lined up in front of Tokyo's Ikebukuro Higashiguchi branch of the Bic Camera discount shop chain and about 1,500 people waited in front of the Ikebukuro Kitaguchi shop of the same chain before the shops opened Wednesday, according to police.

Policemen were mobilized to prevent confusion.

There were also long lines in front of Sakuraya and Yodobashi Camera stores in Shinjuku, Tokyo.

Cautiones about the fever

likely to be caused by the new software's debut, the Tokyo Metropolitan Board of Education issued warnings Feb. 4 toward education boards telling them to watch that children don't cut classes to buy the software.
In the game the player becomes a hero and battles monsters and devils to establish peace.
The company put one million pieces of the computer game software on sale Wednesday, with a plan to market more on Feb. 19 and 24, for a total of over two million pieces.

("The Japan Times" 2月11日付より転載)

ウサンクサイの王様

このコーナーは、読者の皆さんがそっと心にしまっておいた、デッドコピーにまつわるヘンな話をお届けし、みんなで暗く共感を深めるという、まるで中近東の地下放送局のようにウサンクサイコーナーであります。

まずは石川県の**FUDENA**選手。今頃採用されるとは思ってもみなかっただろう。

「11月号の**クレコ**の話で思い出したんですが、たしかクレコは4面のコングのうしろをすりぬけることができたはずです。

それからぼくの行っていたゲーム場にはなんと『マリオブラザーズ』のコピーで『**マサオとコージ**』というのがありました。音がドンコJr.の音で、カメやカニをけると「トゥルリントーン』となります」

あはは、「マサオブラザーズ」ですか。そういやそんなゲームもありましたな。デッドコピーの共通した性格として、文字フォントを組むのが面倒くさいからできるだけ似かよった名前をつける、というのがあったのですが、この場合も「MASAO」という名前はすべて「MARIO BROS」の中に含まれているという要領よさ。オリジナルの「♪ちゃらららんらんらんらんらん(でん)」(PHASE開始音)に対してのマサオの「♪たらったったったったっ(スタッカート)」に代表されるキッチュなミュージックなど、まさに「ナイス・コピー」の名誉を与えうるに足りる秀作と申せましょう。

目の付けどころのよさを評価し、彼には「**輪島の海賊**」経営権を与えることにしよう。運用のしかたはキミ自身が考えるのだぞ。

さて、もうおなじみとなってしまった**岩代の大将・おくていMEG**選手のハガキである。

「以前、『ゼビウス』をやっていた時期、「**バトルス**」というゲームを見かけた。まるっきしゼビウスなのだが、あの隠しメッセージ(筆者注・プレイ開始直後、画面右端のある一点にブラスターを落とすと出るメッセージ)を出そうとすると……『Please Enjoy This Game』……」

さらには、神奈川県の**豊永大**選手である。

「小田原駅の、とあるゲーセンに『ゼビウス』のデッドコピーの、なんとその名も『バトルス』! ためしにやったら一面からテラジ! 結局8エリアまで行きました。こういうことは許せません! ばかやろー」

ゼビウスのコピーとしては、「**ゼビオス**」と「バトルス」の2種類がありまして、「バトルス」は「プロテクト外しの妙」(チト大ゲサ)で「ゼビオス」より一歩抜きんでていた——「ゼビオス」で隠しメッセージを出すと、「私はデッドコピーです」と白状するのだ——が、「ゼビオス」のフテブテしさ(タイトル画面には、なんと"Ⓒ1・9・8・0……"と表示される。パックマンとゼビウスが「同期」なわけねーだろ)は、「バトルス」の小技をはるかにリョーガするウサンクサである。

余談だが、「ゼビオス」の基板に「スーパーゼビウス」のROMを差し込んでも「スーゼビ」ができるのだが、地上物破壊音は相変わらず「ゼビオス」の「がぁ～ん」だったため、ゲーマーからは「**スーパーゼビオス**」と言われ、恐れられていたのだ。

この一件については2枚で合わせ一本とし、おくてい選手、豊永選手の共同私有地として「択捉島」を割譲しよう。副賞としてソ連の原潜100隻もつくぞ。

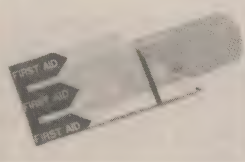
なんじゃこりゃ!? とその他

これはいつぞやの**スカポンタン1号**選手の話である。

「私はびっくりしてしまいました。NG12月号にしぢまさんが載っているではありませんか! しかもBEEPでは考えられないようなテイネイな言葉使いで!!……(以下略)」

で、よーするにNGを読んだ人が感心してBEEPを読むとバカを見るだろう、という話であるらしい。

あのねー、「ナム語」の文章はわりとフザケてるけど、その背景っていうか、思想にはなかなか深遠なるものがあるのだぜ。軟かい文体は読者を引きこむ仮の姿、じつはその影に、ビデオゲームの社会認知を進行させるべく高邁かつ雄大などーたらこーたら……(ケム巻き)。

まあそんなことはどーでもよろしい。要は彼が「カイの呪文」を送ってきてくれた、とそういうことだ。

▲"FIRST AID"と書かれているのが見えるかな?

口直しにひとつ明解きわまりないやつを……。栃木県の**柿沼慎也**選手の一言。

「山梨県にはね、**本栖湖**がある」

ぼくを探しに
シルヴァスタイン＝作 倉橋由美子＝訳
何かが足りない、それで僕は楽しくない、足りないかけらを探しに行く…。
定価1,200円 (22)刷

調べてみると、本当にありやがんだ、そんな湖が。甲府市の南20キロといったところであろうか、遊覧船も通っている、わりとよさそうな湖である。ヒメマスも釣れるぞ。

よし、今年の行楽はここに決めた。彼は「本栖湖の主」にしておこう。ところでこれ、本当に「モトス」って読むの?

ところで、この柿沼選手は、元祖「なんじゃこりゃ!?」のときに少し紹介した絵本「ぼくを探しに」の新聞広告を切り抜いてきてくれたのだ。

話の筋は、一切れ取ったピザパイのような主人公の「僕」が、足りないかけらを探してころころと「流転の旅」をするというもので、ほのぼのとした絵と物語の中にもほんのちょっぴり切ないほろ苦さが含まれており、むしろ青少年少女に読んでほしい絵本である。立読みでもいいから一読されたし。

でも、こんな絵本が一冊くらい本棚に入ってても、悪くないんじゃないかなって筆者は思います。定価1200円。続編……と言うか、アナザー・ストーリーも発売中。

気分を変えて次行こう。

「これは、『ラジオ新番組速報版』というものに載っていたもので、番組名からしてこれは明らかにパックマンです」

(高知県・コサキンリスナー選手)

▲「はっとしてパックン」というより「はっきりいってパクリ」。

あらら、またパックマンだよ。こりゃ弱ったね。ネタに事欠かないのはこのコーナーのホストとしてうれしいことだが、もっと新鮮味のある、新機軸の「なんじゃこりゃ!?」はないものかね。このままじゃコーナータイトルも「パックマンを探せ!」になっちゃうよ。

——。——

巷は入学式シーズンかと思われますが、なかには残念ながらもう1年、という方もいることでしょう。くやしいこともおありでしたらぜひひとこともご一報ください。不肖らくしょ＝にしぢま21歳、喜んであなたのなぐさみ者となりましょう(巧言令色)。

あらためて言おう。

「さぁ、どっからでもかかって来なさい!!」

第5回 ドラゴンクエストIIIの巻

ドクトルだみおの

デ・ザ・イ・ン・で・見・る

今月の「デザインで見る!」は、社会現象にまでなってしまった、ドラゴンクエストIIIを取り上げよう

ドラクエIIIはシリーズ最高傑作ではない!?

ドラゴンクエストシリーズは、いままで3作発売されてきたので、ある意味では非常に話をしやすいゲームなんだ。なにせ、前作をもとに比較できるからね。

先に評価を言ってしまおう。

「ドラクエIIIは、たしかにドラクエIIよりはよくなったし、日本のRPGのなかでは群を抜いた存在の一つではある。が、ドラクエシリーズの最高傑作とは決して言えない。ドラクエIのほうがよかった」

なぜ、こんなにはっきりと言い切れるか、この理由を述べていこう。

▼IIIでは、非常手段でルーラが使えるので全滅も少なくなった!?

100点満点のシステム改良

まずシステム。システムに関しては、これは進歩が非常にうかがえる。

たとえば、戦闘中に「にげる」を選択したときに、IIではすべての敵に攻撃されたが、IIIでは敵の攻撃の可能性をチェックして、攻撃できるものだけが攻撃するようになった。さらに、戦闘中にルーラが使用でき、ピンチのときは、必ず逃げられるなどの改良が加えられた。

ほかにも、イベントが町や城でよく起こるようになった。

RPGデザイナーの言う「レベルの壁」、つまり、やたらに強い敵が出てきて、先に進むことができないという状態になることもあまりない。

BB(バッテリーバックアップ)のおかげで、ルーラがきわめて便利になったこと。

これらの点を見ていくと、純粋にプログラムのシステムという面からみると大きな進歩が見られるし、こういった改良はぜひ続けてほしいものだ。

これは100点満点といっても過言ではない。

散漫なシナリオ

じゃあ、なにが問題なのか?

結局はシナリオだ。ドラクエIIと

▶未知のアイテムは村人に聞けばたいていわかるところがドラクエ。

▶町は情報の豊庫、というわけで町に入ったら情報を聞きまくれ。

ドラクエシリーズ

超メジャーなゲームだから、ゲーム内容に触れるのもなんだけど、やっぱり知らない人もいるだろうから（BEEPの読者で本当に知らないやつがいるのかな？）ドラゴンクエストI／II／IIIの内容をおさらいの意味も含めて、軽く復習しておこう。

ドラゴンクエストI

ラダトームの世界を平和に保っていた光の玉を奪い、ラダトームを破滅させようとしている、伝説の彼方よりふたたび現れた魔王、竜王を倒すのが目的。

目的の達成のために必要なアイテムは武器 防具が3つ、アイテムが5つだ。

ドラゴンクエストII

「I」から2世代程度後の話。目的は邪神を崇め、世界を破滅に導こうとするハーゴンを討つことだ。必要な武器 防具はとくになかったけれど、アイテムはやたらあった。

それと「ラゴス」が見つからないというのは、記憶にまだ新しいよね。

ドラゴンクエストIII

まだ世の人がその名前も知らない魔王バラモスを倒すことが目的だ。最終目的達成のために必要なアイテムは、まあ明かさないでおこう。

転職のうまい使い方

「転職」はたいへんおもしろく、また使いでのある機能の1つだ。けれども無目的に転職すると、泣きを見るだけなので、転職を活用するための方策を説明しよう。

まず、転職する際には、キャラクターのパラメータを把握しなくちゃいけない。

なぜかというと、転職した後の職業で、よく上がるパラメータは決まっているからだ。

逆に言えば、上げたいパラメータのよく上がる職種に転職するべきだし、その過程をうまくこなせば、非常にパラメータのよい強力キャラクターを作ることができる。

そこで、どの職種の場合、なんのパラメータが上がるかを説明しよう。

戦士 とにかく強さが上がる。また体力もよく上がる。ただし、賢さと素早さはまったく駄目。

武闘家 素早さと強さが抜群に上がる。また運もかなり上がる。

遊び人 運だけ。あとはヒドイ。

僧侶 おもに賢さ、体力が上がる。

魔法使い 賢さ、素早さがめちゃくちゃ上がる。またMPの増加率も大きい。

商人 運は上がる。あとはバランスがとれて上がって行く。

とまあ、これでわかるとおり、同じマジックが使用できるなら、魔法使い→僧侶のほうが呪文の覚え、MPともに得だ」というように考えていけば、おのずとよいパラメータのキャラクターが作れるようになるだろう。

同じように、散漫なのだ。

というより、システムともかかわってくるのだが、ドラクエIIIの基本的な展開がゲームを散漫にせざるを得ない形にしている。

もっと具体的に説明しよう。ドラクエIIIのゲーム展開はこうだ。

① なにかの情報を町でもらう。
② 町の近くでイベントが起きる。
③ 町の問題が解決する。
④ 次のところに行く。

つまりドラクエIIIでは、シナリオは町と町をつなぐイベントのつらなりとして構成されているだけで、ゲーム全体をバックグラウンドのように流れる大きなシナリオがないのだ。情報を集めるにしたがって徐々に全貌が見えてくるような、複雑なパズルを解く快感がどこにも存在しないのだ（存在しないと言い切ることはできないけれど、ゲームのスケールに比べて弱すぎるんだ）。

これが、ボクが感じてるドラクエIIIの大きな欠陥だ。

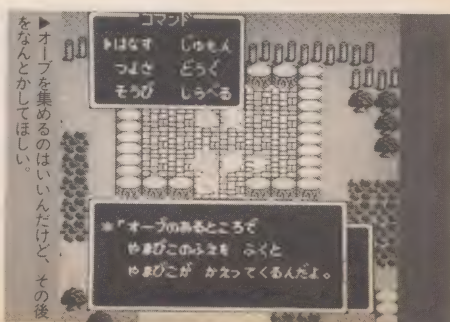
この一点をもって、先の「ドラクエIIIは、ドラクエシリーズの最高傑作とは決して言えない」というセリフが言えるのだ。

▶船を手に入れたら……後の展開は見えているんだけど……。

あいまいな中間目標 シナリオの矛盾

では、なぜこうなるのか？ 理由はかんたんだ。

ドラクエIでは、最初に目標がきわめてはっきりしていたし、シナリオもそれに集中していた。「竜王を倒す」、この一点にシナリオを集中し、倒すための武器、道具を手に入れる話だった。

マップも狭かったし、船で移動できるわけでもなく、どこに行くにも徒歩だったし、それに町や村も少なく、情報も整理されていたので、こういうワザができた。

▶オーブを集めるのはいいんだけど、その後をなんとかしてほしい。

爆笑！不幸の戦士

ここで爆笑の究極戦士、不幸の戦士を紹介しよう。

知ってのとおり、ドラクエには不幸のアイテムがいくつかある。

これをつけると、基本的にはどーしよーもない状態になるんだけれど、ところが、これが1人でいればメダパニだろうとなんだろうと、確実に指定したコマンドを実行してくれる。

しかも、不幸のアイテムはとてつもなく強力なものばかりなので、これを全部装備すると怪物同然の攻撃力／防御力になる。かくして超強力な不幸の戦士が登場するんだ。

剣 「破壊の剣」か、「諸刃の剣」かの選択が難しい。まあ両方持っておくのが通だ。（ただし、使用するのは「諸刃の剣」のほうがいい）

兜 考えるまでもなく究極防御兵器「般若の面」だ。ただし、これをつけると、呪文は唱えられないのなんだのと、ヒドイ状態になるので覚悟しておくように。

鎧 「悪魔の鎧」で決まりだ。

盾 「嘆きの盾」以外にはない。

これでどうなるかというと、攻撃力は300以上、防御力は450程度のスーパー戦士となる（レベル99の場合）。

さあ、これで君も最後の敵○×△を倒すんだ！（いくらなんでも無理だ！）

▼究極の防御アイテム「般若の面」。しかし……メダパニじゃ！

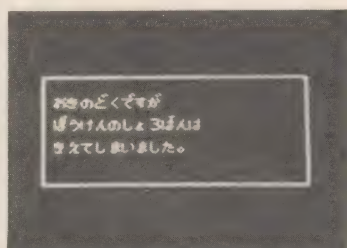
ところが、ドラクエIIIではそうではない。
「バラモス」を倒す。たしかにこれが提示された目的ではある。けれども、ここに行くための道筋とか、何がいるのかといった情報がじつにあいまいで、また広い世界のあちこちでポツリポツリと出てくるだけなので、相関関係がつかめず、目的意識が希薄なのだ。
そのうえ、中間目標としても「船を手に入れる」だの、「オーブを集めろ」だのといったあいまいな、目標なのだ。
だから「次は何をしたらいいんだろう?」なんて、妙な疑問が出てきたりしてしまう。
言うまでもなく最終目標は「バラモスを倒すこと」なんだけど、現実には、そのために何をすればいいのかよくわからない。とにかく船があるから、世界漫遊でもするかなんてことになってしまう。
これがドラクエIIIのもつ、大きな欠陥だ。
まあ、この問題はシナリオだけの責任ではなく、プログラムの構造とも大きくかかわっていると思われるので、一概にシナリオだけを責めるわけにはいかない。が、それにしても、もう少し強い「引き」、プレイヤーを次の目的に駆り立てるシナリオの力がほしかった。
さらにもう1つ言いたいことがある。これは、シリーズの宿命とでも言うべきものなのだが、シリーズ全体を通すと矛盾が生じてしまっている。
シナリオの非常に大事なところと関係するので、あえて説明はしないけれど、あまりにシリーズ全体に大きな矛盾が出てきてしまっていて、つらいものがある。
これは「にっこり笑って」、見逃すには、あまりにつらく大きな矛盾点になってしまっているので、ここでも損をしているようだ。

▶こういう遊びもある　キミはいくつ見つけられるかな?

▶転職もできるが、ゲームを終わらせてからのほうが無難かな!

まとめ

今回は、比較的ドラクエIIIに対して辛口の内容になってしまったけれど、だからといっておもしろくないゲームというわけではない。ボクはゲームが終わるまで堪能させてもらったし、そのおもしろさは保証付きだ(なにせ、ハマリの極限のようなゲームなのだ)。
ただ、このドラクエのブームを見ると、なにをとってもドラクエIIIより上にできあがっている、あの隠れた世紀の名作「ミネルバトンサーガ」の不遇が感じられて、あまりにかわいそうなので、ついつい強い口調になってしまった。
そこでドラクエIIIを終わらせた人。ぜひ、1980円で安売りをしているミネルバトンサーガをプレイしてやってくれ! 一度プレイすれば、ボクがなぜドラクエに対して不満を感じたのかがわかるから! ぜひ、ぜひプレイしてやってくれーっ!

正しいドラゴンクエストの立ち上げ方

▲BEEPでもこの「つうこんのいちげき」をくらった人が多い。

聞いた話(BEEPに来たアンケートはがきの話)では、3人に1人は、なんと冒険の書を消してしまっているという。これではあまりにかわいそうなので、正しい立ち上げ方を説明しよう。
まず最初に、リセットを押しながら、電源を消せば冒険の書が破壊されることは皆無のはずだ。
では、いつ壊れるのか? じつは電源を入れるときに壊れるんだ。
専門的な話をするのもなんだけれど、ファミコンは中にブートアップROMとかの「コンピュータが動き出すときに必要なソフトウエア」を持っていない。そういうものがどこにあるかというと、ROMの中なんだ。
言い換えれば、ファミコンが動き出すときには、ゲームは動いている。これが、冒険の書を破壊する理由の大半だと思っていい。
電源を切るときにリセットボタンを押しながら切ると冒険の書が壊れないというのは、リセットボタンを押しているときは普通ROMの中にいるCPUが、ROMの中にいない状態にするためなんだ。
ということは、電源を入れるときもおなじことをしてやればいいわけだ。
つまり、
① リセットボタンを押す。
② 電源を入れる。
③ 2秒程度待つ(十分にファミコンの内部状態が安定するまで待つ。これは「おまじない」のようなものだよ)。
④ リセットボタンを離す。
とまあ、これで冒険の書を消すことはまずなくなるだろう。
ただし! これで、冒険の書が壊れるようだと、へたをするとROMそのものがおかしいか、ファミコンが微妙に壊れている可能性があるので、一度調べたほうがいいだろう。

▲こうして立ち上げれば「つうこんのいちげき」をくらわないぞ。

徹底研究Ⅰ

ホットロッド

モデルとしておなじみの池内利栄ちゃんは、車の運転が大のお得意！ ヒマさえあればハンドルを握っているし、遠出の撮影のときなんか、自分の車で現地に向かっちゃうんだって!! そんな利栄ちゃんが取材した、今回の"ホットロッド"。車が好きな人も、レースゲームが好きな人も、みーんなこの指とーまれ!!

モデル／池内利栄
写　真／太田幹彦

池内利栄ちゃん
ホットロッドにチャレンジ!!

ホットロッドって、なに？

「ホットロッド――改造車」。ふーん、そうなんだあ……。

……あ、読者のみなさんコンニチワ。池内利栄です!! 今日はね、"ホットロッド"っていうゲームの取材で、セガに来てるの。

……ううん、モデルとしてじゃないのよ。なんと、ライターとして来てるの。ビックリしたでしょー。でもホントなんだから！

だって利栄、クルマの運転、ダーイ好きなんだもん。ホットロッドも車のゲームだから、ダーイ好き！ 利栄の運転テクニックを、読者のみんなに見せちゃうゾ!!

4人でやろうよ！

ホットロッドってね、4人でいっしょに遊べるレースゲームなの（あ、写真見ればわかるよね）。でもね、最近流行のF1とか、ラリーとか、あーゆーものとは、まるっきり違うレースよ。

だいたいねー、車って、レースとかにも使うけど、やっぱりドライブがいちばんでしょ。気の合う友達といっしょに、海に行ったり、山に行ったり、お弁当作って行くのがサイコー！ 利栄はそう思うナ（スピード出すのは嫌いじゃないけど）。

でね、ホットロッドってレースゲームだけど、4人いっしょだから、まるでドライブ気分で遊べるの。とーぜんBGMもあるし、走る場所もね、山とか、海とか、雪とか、砂とかいろんなトコがあるワケ。だから、ドライブ行きたくてもヒマがないときなんか、スト

全車いっせいにスタート!! でも、黄色の車だけが、どう見ても貧弱だね……。

レス解消にいいんじゃないカナ？
モチ、気の合った友達とお喋りしながらっていうのが大前提！　1人で遊ぶなんて、利栄が許しません!!

こうして遊ぶの

運転の方法は、普通の車と同じよ。ハンドルがあって、アクセルがあって……あ、そうか、ブレーキとクラッチがないんだ。利栄の華麗なシフトレバーさばきを見せられないのは残念ってとこね（利栄の車は、急発進とは無縁のMT車ナノダ）。

レースがスタートしたら、曲がりくねったコースを爆走！　でも、コースは最初っから全景が見えてるわけじゃなくて、トップの車の進み具合いに応じてスクロールしてくのよ。だから、トップだからって、安心はしてられないのね。ちょっとでも気を抜いてると、でつかい障害物に当たっちゃうんだから！

障害物がまた、驚いちゃう。たとえばね、最初のステージだと、線路があって、そこに列車が走ってるの！　もちろん当たっちゃいけないんだけど、動いてるのを見てるだけでも、なんかホノボノしちゃうのね。ステージ13なんか、細かい牛がウニウニ動いててカワイイし、ステージ16だと、雪崩が起きちゃうの！　もー、驚きの連続！

ステージは全部で30個あって、3ステージ＝1ブロックで、同じような仕掛けになってるの。つまり、全部で10ブロックあるわけね。それぞれのブロックごとの特徴は、写真で説明しといたから、しっかり読んでネ。

燃料切れがコワイ！

さっき書いたけど、「トップの進み具合いに応じて画面がスクロールしていく」……だったら、スクロールについていけない車はどうなっちゃうのかな？

答――画面から外れちゃう。

そうなの！　ついていけない車は、画面からハミ出しちゃうの!!

でもご安心あれ。画面からハミ出した瞬間、トップ車の近くにワープできるんだから。ただし、燃料が20ポイント減っちゃうんだけど……。

このレースではね、最初、燃料を210ポイント持ってるのね。そして、それがなくなると、ゲームオーバーになっちゃうの。つまり、燃料だけは大切にしなきゃいけないルールなのよ。

でも当たり前だけど、燃料は走っているうちになくなってくし、障害物（牛！　とか、落石とか）に当たって爆発すると大きく減っちゃうし、画面からハミ出しても20減っちゃう！　それに対して燃料が増えるのは、道に落ちてるガソリン（Gマーク）を拾ったときか、またはゴールしたときだけ！

それも、ゴール時の補給だと、順位に応じた量しかもらえないから、ホント、「燃料減らさないように」って思いながら、それと同

Aブロック　ステージ1～3　市街地コース

♪汽車汽車シュッポシュッポ～。SLにぶつからないように。

Bブロック　ステージ4～6　郊外コース

立体交差のハイウェイでは、対向車にぶつかると爆発!!　泥ヌマコースでは、道路の割れ目から近道できる。

Cブロック　ステージ7～9　海コース

海沿いは近道……でも、波にさらわれる危険アリ。

路面の状態によってタイヤを選ぼう！

	アスファルト	水	ラフ	砂	泥	雪	氷
ノーマル	○	×	×	×	×	×	×
スピード	◎	×	×	×	×	×	×
ラジアル	○	○	◎	○	△	△	×
スノー	△	○	△	△	○	○	○
スパイク	×	△	○	○	○	◎	◎

買物シーン。BGMはもちろん〝ファンタジーゾーン〟のショップの曲！

時に、「速く走らなきゃ」って、アセってゲームしてかなきゃならないワケ。けっこうシビアでしょ。

でも、それだからこそ、トップでゴールできたとき、ホントにうれしいって感じるのかもね……。

クルマをビシバシ改造しちゃえ!!

〝ホットロッド（改造車）〟ってタイトルでもわかるでしょ。このゲーム、車をドンドン改造して、速い車にしちゃうゲームなの。エンジン載せ換えてー、タイヤ換えてー、ウィング付けてー、バンパー付けてー、あと内装にも凝ってー……!?

でもねー、ゲームだからって、タダで改造パーツ付けられるほど、世の中アマくはないのよ。利栄の車だって、修理にはお金がかかってるんだからネ（編注・利栄チャンの愛車は、中古のカローラ。でも、そこらじゅうにぶつけているので、もうボロボロだとか……）。

お金を稼ぐ方法には、2通りあるの。1つは、ゴールしたときの順位に応じてもらえる賞金。もう1つは、道にお金（Pマーク）が落ちてるから、それを拾っちゃう！ お金を稼いだら、レースとレースの合い間の、お店の場面でパーツを買うのよ。お店で売ってるパーツは、次のとおりね。

○タイヤ

ラジアル、スピード、スパイク、スノーの4種類があるから、間違えないように選んでね。同じタイヤにも、大きいのと小さいのがあって、大きいほうが性能はいい……けど高いの！ 向き、不向きは、表1を見て。

○エンジン

エンジンには1番から6番まで、6種類あって、1、2、3はフロントエンジン、4、5、6はリアエンジンなの。番号が大きいのほどスピードは出るんだけど、寿命が短いから注意してね。エンジン6なんか、すっごく速いけど、3ステージだけで、爆発しちゃうのよ！ 値段高いのにねー。

○バンパー

牛とかドラムカンなんかに当たったとき、車を衝撃から守ってくれる強い味方よ。カッコだってイイんだから！

○ウイング

これ知ってる！ たしか、車を路面に押し付ける役目をするのよ。だから車が安定するってワケね。

お店では、1回に1個のパーツしか買えないから、よーく考えて買ったほうがいいみたいよ。あと、リアエンジンとウイングはいっしょには装着できないから、気を付けてね。

パーツの中で、利栄がオススメするのは、ウイング。最初のお店では、これ買わなきゃ！ だってタイヤみたいに1回1回交換する必要がないから、得なんだもん。利栄もガッチリしてるでしょ！

Dブロック ステージ10〜12 山岳コース

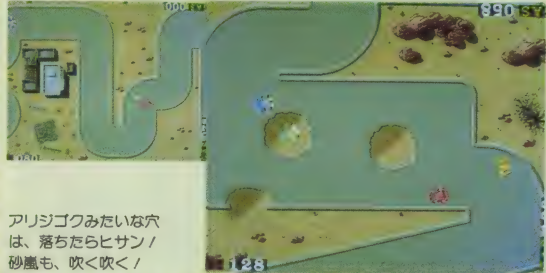
★落石、ダート、橋と、シブイ仕掛けが満載の山岳コース。橋の向こうはポイントがドッサリ!!

Eブロック ステージ13〜15 草原コース

のどかな牧場。でも、牛が硬い！ 車もヘイチャラでハネ飛ばす!!

Fブロック ステージ16〜18 冬山コース

突然の雪崩に注意。雪道ではスパイクタイヤが必要。

Gブロック ステージ19〜21 砂漠コース

アリジゴクみたいな穴は、落ちたらヒサン！ 砂嵐も、吹く吹く！

じゃあ最後に、利栄が遊んでみて気づいたテクニックを紹介するわね。

○急ハンドルも必要!

カーブなんかで、アクセルを踏み込みながら急ハンドルすると、後輪が滑っちゃうけど、案外細かく回れるの。専門用語でいうと、アクセルターンってヤツね。これは基本テクよ!

○近道を覚えちゃえ!

ステージによっては、道路の縁が途切れてるトコがあるんだけど、そこから近道ができるのよ。微妙なハンドル操作が必要だけど、うまくいけば速いんだから!

○Gマーク、Pマークを一人占め

ガソリン補給のGマーク、お金のPマークは、いつも決まった場所に現れるの。お金は1000~10000、ガソリンも10~40まであるから、欲張っていっぱい取っちゃえ!

○コースに合わせてタイヤ選択

タイヤって、コースに応じて買わなきゃならないでしょ。でも、まさか30ステージ全部、コースを覚えるわけにはいかないし……。そこで、次のコースがどういうコースかを、カンタンに知る方法を教えてあげるね。

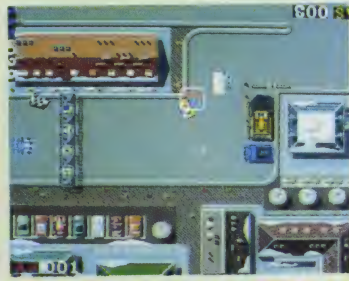
じつは、ステージとステージの合い間のお店のシーンで、次のコースの特徴がわかるの!! たとえば次が雪道だったら、道路の端っこ、次のコースに進むほうに、チョロっと雪がハミ出してるのよ。これさえ見ておけば、もうタイヤ選択には困らないわよね。

利栄はゲームうまくないし、ゲームのうまい友達もいないけれど……ホットロッドなら、ゲームを通じて友達ができるかもしれないナ!!

H ブロック ステージ22~24 都市コース

パトカー来るし、道路も手抜き工事でいいとこナシの都市!!

I ブロック ステージ25~27 港コース

港町だから、コンテナ輸送車がウヨウヨ。かなりの難コース。

J ブロック ステージ28~30 冬・郊外コース

凍てついた都市。工事車もジャマだけど、インケンな川は、もっとジャマ! ポイントに目をクラまされるな!!

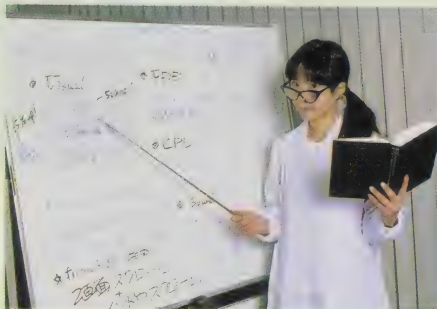
利栄ちゃんのハードウェア講座

システム24って知ってる?

ねーねー、みんな知ってる? ホットロッドってねー、セガの新しいマザーボードシステム「システム24」の第1弾なんだって! ——えっ!? キミたち、「マザーボードシステム」って言葉、知らないの? もう、仕方ないわねー（利栄だって知ってるんだぞぉ、プンプン……なんちゃってネ）。

仕方ない、教えてしんぜよう。みーんな、よーっく聞いててね!

マザーボードっていうのはネ…

えーっと、「マザーボード」っていうのはねー……あーん、どう言ったらいいのかなあ? 一口に説明すると、「パソコンみたいな

ゲーム機」なの。もちろんゲームセンターの、よ。つまりね、ソフトを交換するだけで、いろんなゲームができちゃうワケ。You See?

でね、システム24の新しいところっていうのは、ソフトの交換はソフトの交換でも、今までのようなＲＯＭ（あのゲジゲジ虫みたいなの!）交換じゃなくって、フロッピーディスク（3.5インチ２メガバイトＦＤＤ）を差し替えるだけで、新しいゲームができちゃうってとこ! すごいでしょー。

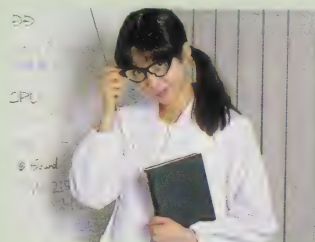
だってねー、ＲＯＭの交換ってたいへんなのよ。ゲームセンターで、機械に詳しいオニイサンか誰かが、ゲジゲジの足を１本１本イジってくんだもん（利栄は見たことないけど）。それが、ディスク交換だったら、ただガチャンって差し込むだけ! 利栄でもできちゃう! スゴイデスネー、エライデスネー。

ゲームの交換がカンタンだとどうなるか? たとえば、みんなが新しいゲームをやりたいとするでしょ。そーゆーときに、ゲームセンターのオニイサンに、「このゲームやりたいよぉ、オニイサン!!」ってオネガイすれば、即座に入れ換えてもらえる……かもしれないの! それに、将来的には、ディスクの代わりに、通信機能も載せられるんだって! ディスクと同じ原理で、どこかの大型コンピュータからゲームのプログラムを送ってもらうの。これだったら、昨日できたばっかりのホヤホヤのゲームを、今日遊ぶ、なんてことも可能になるわけよね。

「新しいゲームがナカナカ入らないナァ」なんて嘆いてるみんなには、ホント、ウレシイ機能ね。

あと、ディスクって、データの記録もできるわよね。それを使って、ハイスコアも残こせることになるのよ。だから、ゲームセンターに女の子といっしょに行ってー、前日に出しておいたハイスコアを見せてー、尊敬してもらってー、それからー……なんてこともできちゃうワケ。ヤッタネ!

タタミ1畳分の機能なの…

システム24は、ゲームの機能も新しいのよ。基板の大きさは、ＢＥＥＰの本と同じぐらいだけど、その中には、ナント、普通の基板タタミ１畳分（ＩＣ1300個相当!）

の機能が詰まっているノダ! そして、それらの機能を動かすのは、有名な68000ＣＰＵが２個!!（利栄だって、68000ぐらいは知ってるんだゾ）

それじゃあ、機能を具体的に説明してくわね。

○ビジュアル

ここがいちばん改良されている部分なの。なんでかっていうと、新しいタイプの、水平周波数が24キロヘルツのモニター（「システム24」はここからとったんだって）を使って、解像度が、縦横とも今までの約1.5倍（496×384ドット）にアップしてるから! 細かいキレイな絵が描けるってワケ、ネ。

それからそれから、動きもスゴイのよ。使えるスプライトの数が、2048個で、拡大・縮小が自由自在。おまけにねー、今までみたいに、横にキャラクターが並んでチラつくなんてことはなくなったんだって。これもみんな、新方式の「フレームバッファ」のおかげ! 詳しい原理はパスだけど、なんかカッコイイ響きでしょ、「フレームバッファ」って、ネ。

○サウンド

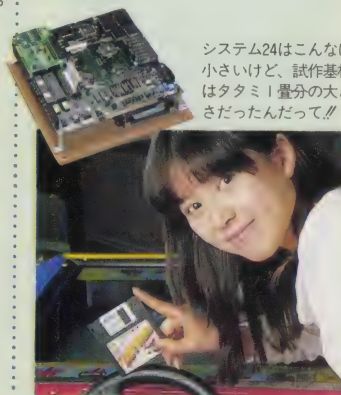
画面もスゴイけど、音楽の機能も負けてないわよ。ＦＭ音源＋サンプリング（ＰＣＭ）音源で! あの、いつものセガ・サウンドが聴けちゃうんだから! とくにシステム24だと、今までみたいに「サンプリング音源用のメモリは、これだけ」って決まってなくて、ＲＡＭの中から好きなだけ、サンプリング用にメモリを割り当てられるから、開発の人がガンバってくれれば（あ、ゴメンナサイ、いつもガンバってますよね!）、今まで以上にスゴイ音楽ができちゃうの!

もちろんステレオ対応で、ヘッドホン端子も標準装備だから、ゴッキゲン!!

エアロテーブルを見たら…

システム24って、新しいタイプのモニターを使っているでしょ。だから、きょう体も新しいのをいっしょに売り出すんだって。名付けて（ワタシが名付けたんじゃないけど）「エアロテーブル26」! 26インチのモニターに、ステレオスピーカー、ヘッドホン端子まで付いてるのよ。

もし街でエアロテーブルを見かけたら……それはたぶん、システム24のゲームだから、遊んでみてね!!

システム24はこんなに小さいけど、試作基板はタタミ１畳分の大きさだったんだって!!

この3.5インチディスク１枚に、ホットロッドのすべてが詰まっている。

システム16とシステム24の違い

●システム16

CPU	68000-10(16bit CPU) Z-80B (8 bit CPU)	画面	スクロール画面２面プラス WINDOW画面２面 固定画面、スプライト画面各１面
スクロール キャラクター数	8192キャラクター (8dot×8dot)	サウンド	FM音源 8チャンネル スピード機能有
スプライト キャラクター数	27512が８個で大きさは任意に指定可能(フリーサイズ) 例16d×16dで8192キャラクター	メモリ容量	1.6Mbyte(メモリボード交換により拡張可)
		カラー	2048／32768色中

●システム24

CPU	68000-10(16bitCPU) ２個	サウンド	FM音源８チャンネル D／Aコンバータ(スピーチ、効果音用)
スクロール キャラクター数	4096キャラクター (８dot×８dot)		
スプライト キャラクター数	2000キャラクター (16dot×16dot)	メモリ容量	RAM容量 1360Kbyte ROM容量 256Kbyte
画 面	スクロール画面２面プラス WINDOW画面２面 スプライト、画面中2048個まで可能	カラー	4352／32768色中

徹底研究II

風と地形を頭に入れて、
18ホールをアンダーパーで回れ！
とてもエキサイティングな
ゴルフシミュレーションだ。

ファミリーコンピュータ
ナムコクラシック

5月27日発売　5,900円　ナムコ

研究報告者／あんた〜

ナムコクラシック出場を目指して

さて、発売の待たれる「ナムコクラシック」、基本的なモード等は先月号の新作スクランブルを参考にしてくれ。

このゲームの最終目的は、トーナメントで賞金を稼いでナムコクラシックに優勝すること。このナムコクラシックはトーナメント全30戦の賞金ランキング1、2位までしか出場できないため、たいへんきびしい試合を強いられることとなる。トーナメントで優勝するためには、少なくともアンダーパーで18ホールを回らないといけないことになるだろう。実際プレイしてみればわかると思うけど、アンダーパーで回るのは……。ボクなんか最初にプレイしてみたときは38もオーバーしてしまったくらいだもんな。

トーナメントのホールは全部で24種類。今回は基本となる18番までのホールに絞って攻略してみよう。題して「アンダーパーへの道」だ。

いくらパスワードで記録を残しておけるとはいえ、イーブンパー（プラスマイナス0）で18ホール回れるまでは、ラウンドプレイで練習を積んでおこう。しかし、ただ漫然と練習を重ねても、アンダーパーへの道のりは遠い。次のような、ポイントを絞った練習をしてみてもらいたい。

1　表を見て、自分好みのキャラクター（別に自分でもいいけど）を見つける。

2　もし、自分でやる場合は、バランスのとれたクラブ選択をする。

3　得意なクラブをつくる。

4　距離ぴったしのクラブでフルスイングするよりは、1つ上げてゆっくりとスイングしたい。

5　1人でやるよりは友達とワイワイやりたい。

実際にプレイする前に3と4を説明しておこう。パーやバーディーを取るためには、PW（ピッチング）やSW（サンド）の飛距離（フルショット時じゃないよ）を正確につかんでおく必要がある。このゲームでは、グリーンへのアプローチショットが重要になっているから、自在のショットを放てないとツライよ。4はこのゲームのスイングゲージのスピードと関係ある。バックスイングが小さいほどバーのもどりが遅くなるから、微調整がかんたんになるってことだ。

マップと表を照らしあわせ、ナムコクラシック優勝を目指してくれ！

基本をマスターせよ！

★スイングとフェースの角度

★スライスとフック

フェードボール(スライス)
ドローボール(フック)

★バンカーショット

徹底研究II

選手名鑑

自分
飛距離　標準
カーソル操作　標準
カーソル長さ　短い

くいーん
飛距離　短い
カーソル操作　細かい
カーソル長さ　短い

ありゃこ
飛距離　短い
カーソル操作　細かい
カーソル長さ　長い

いえーすまん
飛距離　長い
カーソル操作　粗い
カーソル長さ　長い

あんたー
飛距離　標準
カーソル操作　標準
カーソル長さ　短い

これすてろる
飛距離　長い
カーソル操作　粗い
カーソル長さ　標準

にたらーす
飛距離　標準
カーソル操作　細かい
カーソル長さ　長い

すきっぱら
飛距離　短い
カーソル操作　細かい
カーソル長さ　標準

ぼぱい
飛距離　標準
カーソル操作　標準
カーソル長さ　標準

あかき
飛距離　標準
カーソル操作　細かい
カーソル長さ　標準

しゃぼん
飛距離　長い
カーソル操作　粗い
カーソル長さ　短い

なかのしま
飛距離　標準
カーソル操作　標準
カーソル長さ　長い

タイプ、クラブ別飛距離表

数字上段はティーグラウンドからの飛距離、下段はフェアウェイからの飛距離。

クラブ	1W	2W	3W	4W	5W	1I	2I	3I	4I	5I	6I	7I	8I	9I	PW	PS	SW
しゃぼん、これすてろる、いえーすまん	300	260	250	―	―	230	220	210	200	190	180	170	160	150	140	130	120
	250	240	230	―	―	210	200	190	180	170	160	150	140	130	120	110	100

クラブ	1W	2W	3W	4W	5W	1I	2I	3I	4I	5I	6I	7I	8I	9I	PW	PS	SW
なかのしま、あかき、ぼぱい、にたらーす、あんたー、自分	280	250	240	230	220	220	210	200	190	180	170	160	150	140	130	120	110
	240	230	220	210	200	200	190	180	170	160	150	140	130	120	110	100	90

クラブ	1W	2W	3W	4W	5W	1I	2I	3I	4I	5I	6I	7I	8I	9I	PW	PS	SW
すきっぱら、ありゃこ、くいーん	260	―	230	220	210	―	200	190	180	170	160	150	140	130	120	110	100
	230	―	210	200	190	―	180	170	160	150	140	130	120	110	100	90	80

No.1からNo.18ホール攻略の手引き

No.1 パー5 550ヤード

さて、最初のホールでは、パー以上は必ずほしい。1Wでまっすぐぶったたけば、フェアウェイキープはかたい。

2Wでグリーン手前まで持ってきて、ここからSWでちょいとスライスをかけ、グリーン中央にピタッと止めよう。グリーンにのりさえすれば1パットできめることもむずかしくはない。

No.2 パー3 150ヤード

池越えショートホール。キャディーさんはミドルアイアンとか言ってるけど、風によってはPWや9Iで十分とどく距離なんだ。ここは、かならずバーディーをとっておきたいところ。

もし、グリーンをはずした場合は、JGで果敢にチップインを狙うのもよい。池に落とすなんて、愚の骨頂だよ。

No.3 パー4 380ヤード

1Wでフルスイングすれば、小さいバンカーの横ぐらいにはくるだろう。ここに落とすと距離は微妙。

バーディーを狙うためには、グリーンにピタリと止めたいところである。やはりここもPWでフルショットすればグリーンにのるだろう。ただし、バックスピンがかかるショットをしなければ意味がないよ。

No.4 パー4 430ヤード

1Wの低い弾道でランをかせいでおこう。決して海沿いのフェアウェイバンカーにはのせたくないね。

第2打はバンカーや池のことを考えて5Wでグリーン手前に落とし、確実に次の第3打でグリーンを狙いたい。ここはパーで十分。たとえグリーン手前のバンカーに入ったとしても、バンカーショットでチップインが狙える距離ではある。

困ったときの対応策

●パーセーブのために

ときには最短距離でグリーンをとらえることも必要だが、堅くパーを取りたかったら、グリーンから逆算して、クラブを選択することも必要なのだ。グリーンに乗せるには、やはりPWやSWなどでバックスピンをかけて、グリーンオーバーしないようにしたい。アプローチショットをどこから狙うかによって、展開がずいぶん変わってくるぞ。

アプローチショットは、グリーン上にピタッと止めたいね。

No.5 パー4 420ヤード

2〜4Wで手前から2番目の木を越えて、バンカー手前のフェアウェイに落としたい。この位置ならば、第2打で島中央にあるグリーンに乗せることもできる。ただし、グリーンは奥が低くなっているので越えてしまうかも知れないから、グリーン周りのバンカーに一度落としてから、グリーンを狙ったほうが確実な戦法であろう。

No.6 パー3 170ヤード

海越えショートホールだ。グリーン周りに木が生い茂っているぞ。ここは、8、9Iくらいで木を避けるようにグリーンを狙おう。手前に落とすよりは奥のバンカーに入ってしまったほうがまだマシ。できればバーディーがほしいけど、パーでもよしとしよう。ピンの位置をよく考えて、アプローチショットをしよう。

No.7 パー4 460ヤード

いったん真ん中の島を狙うか、道なりにいくか、ここは考えどころ。しかし、強烈な風さえ吹いていなければ、真ん中の島に乗せるほうが安全策かもしれない。1Wでフルショットすれば、真ん中の島に乗せることができ、そこから3、4Iでショットすればグリーンをとらえることができる。しかし、木が恐い人は刻んでもいいよ。

No.8 パー5 570ヤード

曲りくねったロングホール。木や林をどうやってさけていくかが勝負の分かれ道になる。ここはへんにフック・スライスに頼らず、まっすぐ林を越えるショットでいこう。第1打は1W、第2打は2Wで木を越えてフェアウエイをキープだ。第3打をPWでフルショットすればグリーンにナイスオンするはず。

No.9 パー4 440ヤード

フェアウェイ中央にどでかい森がある。長距離ヒッターならその森をまっすぐ越えることができるかもしれないが、標準的な飛距離の人は、まず越えることはむずかしい。ここは、森の左はじをなめるようにスライスをかけ、フェアウエイキープだ。ここから3Iでフェアウエイの先端に落し、またPWで勝負となる。

No.10 パー4 450ヤード

なんのへんてつもないオヤツホールだ。パーは間違いないので、それ以上を狙おう。小細工は必要ない。1Wでぶったたき、2Iでとどいてしまうよ。しかし、バックスピンをかけるために高い弾道で攻めることと、グリーン横の木とバンカーに気をつける。刻むんだったらグリーンの下のラフに落とすようにしたいところ。

No.11 パー5 460ヤード

グリーンまではとくに書くべきことはない。第1打は1Wで、問題は第2打をどうグリーンに乗せるかである。グリーンが半島の突端につきでているのでオーバーしたら1打バツは必至。ここはいったんバンカーに落し、それからグリーンを狙ったほうがいいだろう。オーバーするよりはダフったほうがまだ救いはある。

困ったときの対応策

●風が強いぞ

風はとてもやっかい。ふつうに打っても流されてしまうことがしばしばだね。そんな困りものの風を、ものともしないためには低い弾道で攻めるしかない。でも、風と地形のからみで、わざと高い弾道で風にボールを乗せることも必要になってくる。わざわざスライスやフックを掛けなくてもいいわけだ。

●木が近いぞ！

木が近いときは、出すのも苦しい。高く上げれば木に引っかかってしまうし……。もしライがいい状態だったら、番号の小さめのクラブで、低いショットを打ってみよう。木に引っかからずに、けっこう飛ばすことができるぞ。

困ったときの対応策

●PS、JGって何？

PSとはピッチサンドの略だ。その名のとおり、PWとSWの中間のクラブなんだね。聞き慣れないクラブだけど、一方JGとはジガーという名のクラブ。どんなものか想像つきにくいけど、これはパターに近いものなんだ。弾道は、ちょいと上に上がって、後はパターと同じと考えればいい。まあ、自分でプレイするときは、節約のために持ってもいい。

打ちおろしの池越えショートホール。グリーン奥は谷だ「ガチョーン」。7、8ぐらいのIでバンカーをさけるようにフックをかけよう。
もしバンカーに落とす作戦でいくならば、手前のバンカーよりは奥のバンカーに入れよう。グリーンの芝目を考えて、中央に落とすようにしたい。

フェアウェイ左の木を狙うつもりで打つ。果敢に池を越えてグリーンを狙う手もないことはないが、池の手前に5Iで落し、ここからPWでフワーリとストップさせよう。グリーンの周りにはバンカーが取りまいているので微妙なタッチが必要。もし、PSを持っているならばフルショットすればグリーン奥にオンするはず。

道なりに打つとちょっとむずかしそうなホールだけど、意外と楽。ここは絶対にバーディーを取ろう。距離的にはショートホールなのでワンオンが狙えるのだ。
まず、1Wで森を越えなければならない。池や木やバンカーは恐いけど思い切って2、3ドット分スライスをかけ、グリーンをとらえろ。

目のくらむような谷越えのショートホール。グリーンの周りには4つのバンカーがある。
7Iでグリーンオンできるはずだから、パターさえ慎重にやるならばバーディーも夢じゃない。ちなみにコースをスクロールさせるとクラブハウスが出てくるコースがいくつかあるので興味のある人は探してみよう。

道なりにいくか、島から攻めるか。道なりに攻めるにはあまりにもバンカーが多すぎる。ここはやはりキャディーさんの言うとおり真ん中の島に乗せ（1W）、2Wでグリーン手前まで持ってこよう。このグリーンの周りにも5つのバンカーが君をおとしいれようとひしめき合っているぞ。ここはバンカーに落とすとやっかいだぞ。

おっとなんだこれは？ 大小4つの島があるぞ。追い風なら1Wでまっすぐ打って、いちばん大きな島のフェアウェイに落としたい。
ここからグリーンのある島を攻めるのはかなりたいへんだろう。ここは周りの海とかも考えて直接グリーンなどは狙わず、確実にラフでもバンカーでもいいから落としたい。

620ヤードの超ロングホール。第3打でグリーンのある島へ乗せるとして、その前をどうするか。まず1Wで、川向うのフェアウェイに。そこからまた川をはさんでバンカー近くに打つ。そこからなら、3、4くらいのアイアンでグリーンをとらえることができるはず。確実に決めろ！

困ったときの対応策

●バンカーショットを止めたい！

バンカーショットの距離感をつかめたら、恐いものなし！

バンカー、バンカーといっても2種類ある。グリーンから80ヤード以遠のフェアウェイバンカーとそれより近い、ガードバンカーだ。さらにそれぞれライのよしあしがあるので、臨機応変に対応していかなければならない。フェアウェイバンカーでライのいい場合は、SWでなくても飛ばせる。あるていど、大きめのクラブでも打てることを忘れないように。
つぎにガードバンカー。グリーンに近いだけにグリーン上にピタッと止めたい。そんなときは打ち込みを思いっ切り深くして、砂ごとグリーンに乗せてしまおう。距離によっても打ち込みの深さは変化させてみてくれ。

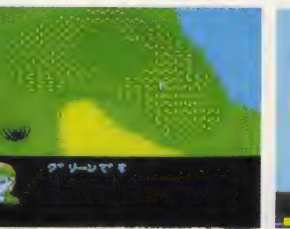
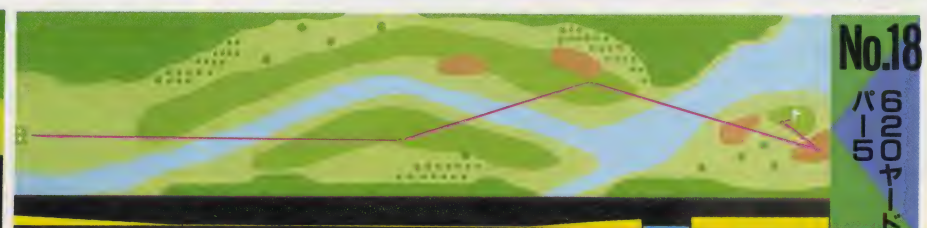
困ったときの対応策

●ラフからのショット

こんなライが悪いと、PWか9Iで出すしかない。

ラフは、場所によって草の長さが違う。ライのいい場所は番号の小さめのIでも打てるぞ。ライの悪いところではやはり、7以降のIでないと……。ラフは入れないにこしたことはないってことだね。

コナミ主催 編集部対抗 "激ペナ大会"

THEプロ野球
激突
ペナントレース TM
©KONAMI 1988
1PLAYER
2PLAYERS
PENNANT
TEAM EDIT
WATCH

桜もほぼ散ってしまった4月16日、東京は銀座で、コナミの新作「パロディウス」と「激突ペナントレース」の発表をかねて、雑誌の編集部5チームとコナミチーム、そして一般2チームが集まってゲーム大会が行われた。はたしてBEEPチームの成績やいかに!?

イベント、イベント!

ふっふっふ、私が世界をカオスに陥れようとたくらんでいるデビルのYASだ(わからない人は先月号を読むべし)。

私は今、その計画を成功させるためにさまざまな方策を練っておるところだが、まず手始めに大手ゲームメーカー、コナミが主催する「激突!ペナントレース大会」というイベントに出場することを決意したのである。

4月16日、場所は銀座コアビルのパナメディア。外は抜けるような快晴で、雲は一つとしてない。

それにしてもこんな天気のいい日にわざわざ屋内にとじこもってゲームをするというのは、人間とはまったく不健康極まりない生き物である(自分はどうなんだ?)。もっとも私はデビルであるからして、日陰というものはどちらかといえば好都合ではあるのだが……。

さて、7階パナメディアに入ると、もうすでに何人か観客がきており、アニメ「沙羅曼蛇」のデモンストレーションを観ていた。

ふふふ、この後戦慄の戦いが起こることも知らずにアニメなんぞにうつつをぬかしおって……。まあよい、今のうちに現世を楽しんでおくがいい(何言ってんだよ)。

と言いつつ、私も見ていたのだが、ビデオゲーム版「沙羅曼蛇」の曲を映画音楽風にアレンジした曲も入っていたりして、ゲームファンならずとも楽しめそうなアニメであった(とちゅうまでしか見れなかったが)。

とかなんとかわけのわからんことを考えているうちに、ゾクゾクと他編集部の人たちが現れた。どの顔を見ても、いかにも「やりこんだ」という顔をしておる。

ふふん、こやつらが私の対戦相手か。言いかえればこの者たちこそ私のカオス計画の最初の犠牲者となるわけだ。

手厚く葬ってやろうではないか。

……ふふふのふ……

各チームメンバー表

TEAM EDIT
TEAM NAME POPCOM

ポプコムチーム。クリーンアップを強化した破壊力のあるチーム。

コナミチーム。バランスがとれている感じだが、下位が弱いような……。

MSX FANチーム。控え選手にも気を配ったバランスのとれたチーム。

第1部 パロディウス大会

　今日わがカオス計画に参加してくれたのは、大日本帝国陸軍少尉である大滝雅、そして惑星FB－01（えふびい、ぜろわん）からはるばるやってきた男、ヴェノム（SHOTAN・I）である。彼らは将来有望な邪心の持ち主で、きっと私のよきアシスタントとなってくれると思っている。

　さて、いよいよ開催の時刻となり、コナミの浅田氏、紙尾嬢のあいさつが行われた。コナミのスタッフはみな「KIDS CLUB」のジャンパーを着ており、なかなか決まっておった。

　両人の話によると、「激突ペナントレース大会」を行う前に、第一部として「パロディウス大会」を行うとのこと。こちらは一般ユーザーを対象にした大会で、発売前に集まってくれたみんなにちょこっと遊んでもらおうというものだ。ルールは3分以内でどれだけの点を取れるかというものだったが、はじめてのゲームにみんな少々とまどいぎみであった。

　しかし、なかにはこういったゲームには強いらしく、初プレイで楽々親玉までいってしまう者も何人かみられた。こういった者たちが、私の部下ならきっと作戦は成功すると思うが、どうだ？　今からでも遅くはないから、私といっしょにカオス計画を進めてみないか？（冗談、冗談）

　さてなかなか盛り上がった「パロディウス大会」が終わり、しばし休憩の後、いよいよ「激突ペナントレース大会」へと移っていくのであった。

24面マルチスクリーンを使ってのゲームは迫力満点!!

第1部は、パロディウスを使って、一般参加のゲーム大会！

優勝は、3分間で6万3000点取った柴田君。

一般チーム用に用意された、関東に本拠地をもつプロ球団。今回、一般チームは2チームとも GIANTS を選んだ。

MSXマガジンチーム。各選手ごとの特徴をしっかり出している。

MSX応援団チーム。足でかきまわそうという数値配分だ。

われらがBEEPERS。ちょっと長打力の配分をミスしたかな？

第2部「激ペナ大会」

第2部といっても東証のやつとは意味がちと違う(編おいおい)。などとくだらないことをいっている間に大会のルールが説明され、一般選手が選出された。

ちなみに、参加チームを書いておくと、MSX・FAN、MSX応援団、MSXマガジン、POPCOM、BEEP、そしてKONAMI営業マンチーム、一般2チームの合計8チームだ。

一般チームA、Bの選手が決まると、今度は各編集部の紹介に入る。紹介されていく他編集部メンバーの顔を一人一人ながめながら、いつBEEPが呼ばれれるかと待っていたが、いっこうに呼ばれない。きっと最後なのだろうと思っていると、なんと浅田氏はBEEPの名をコールせずにさっさと紹介を切り上げてしまったのだ。

うーむ、このBEEPをないがしろにするとはさすが浅田氏、なかなかみどころのある人である(なんのこっちゃ)。この時点で雅少尉とヴェノムは、精神的にフィードバックがかかってしまうという結果とあいなってしまった。

いよいよ第2部。まずは出場選手にインタビュー。

▲第1回戦4試合がいっせいに開始された。ガンバレ、やす～!!

プレイボール! そして敗退へ……

対戦相手も決まり、いよいよ試合開始だ。わがBEEPに対抗するのは、MSX専門誌であるMSX応援団。応援団というだけあって、プレイヤー以外の応援もとってもにぎやか。ウルサイだけならこちらも負けてはいなかったのだが……。

大騒ぎしている間にとりあえずプレイボールの声がかかり、血みどろ(にする予定だったが)の激戦がスタートした。

先攻は私ことYASが率いるBEEPERS、対する後攻は応援団率いるMSX OENDAN。

さて、いよいよ始めるかという直前で、雅少尉はとんでもないことを口走ってしまったのだ!!

「おたくの原稿料いくらです?」

(トニー谷の口調で)

◀試合は、浅田さんたちの軽快な解説で楽しく進行。

これはなかなか意表をついた精神的攻撃ではあったのだが、これははっきりいって逆効果だった。機嫌をそこねてしまった敵陣営は、さっき以上に燃えてしまい、力を最大限に引き出すチャンスを与えてしまったのだ。

ともあれ、とりあえず試合は始まる。「さーて、いっちょやってやるか!」と意気込むのもつかのま、フライが2つにピッチャーゴロで、あえなくスリーアウトになってしまった。

続く1回裏、応援団の攻撃。こちらのピッチャーは「らばわく」。まずはスルドイカーブでもお見舞いしてやるかと、究極カーブを投げた! つもりだったが、どういうわけかほとんど曲がらない!

うげげ! こりゃ設定ミスじゃん! と心の中で思いつつ、このままではいいところに打たれてしまうので、とにかくインコースギリギリを狙ってみた。

すると、今度は少々手元が狂い、見事にデッドボール。サンプル版ではほとんど出ることのなかったデッドボールが、このバージョンではいともかんたんに出てしまうことがわかったのだ。

プレッシャーと動揺に精神が砕け散ってしまうところを、なんとか命の石に助けてもらったものの、結局2度のデッドボールとヒット1本で、アッという間に2点先取

▲あ～あ、負けちゃだめだよ、ヤス。1回戦で負けるなんて、ハズカシイ。

◀紙尾さ～ん、こっちむいて、ハイ、チーズ!

されてしまい、いきなりにっちもさっちもいかなくなってしまった。

2回表には、4番「やす」が出塁したまではよかったが、「たけおーん」、「えいりやん」のおかげでまたたくまにスリーアウト、この回も点が取れなかった。

2回裏はなんとかおさえたが、依然得点は2―0。むー、なんとかせねば……。

続く3回表には、敵がスルドイピッチャーを投入してきたので、いきなりゲッツー、2アウトとなる。しかし、2アウトになってから調子が出てきて、1人出塁させたあと、敵がいきなり暴投、ようやく2―2の同点になった。

しかし、そんな中でも応援団は冷静で、その回の裏、見事なタッチアップで1点を取り返した。

あせった私は4回表に三者凡退してしまい（大事なときに何やってんだか）、あせりをさらに大きくするという結果となる。

問題は次の4回裏だった。いきなりデッドボールはするわ、暴投するわで、全然いいとこナシ。おかげでもう立ち直れないほど差をつけられてしまった。

結局私の精神はあせりと動揺でメダパニがかかったも同然となり5回表、一矢も報いることができずゲームセット。

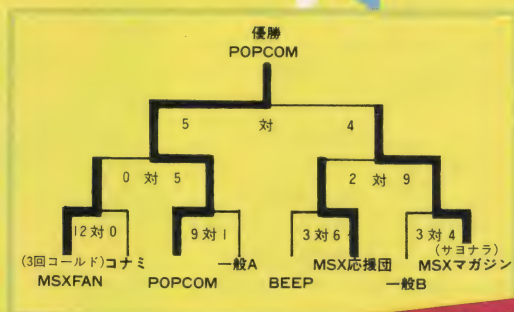
その瞬間、私の第1回カオス計画は失敗に終わってしまった。

決勝戦は巨大スクリーンを使って行われた。初回から盛り上がったぞ。

シーソーゲームの末、ポプコム1点リードで最終回へ。

なぜ勝てなかった!?

これは後日談であるが、惜しくも第2位だった「Mマガ」の選手にインタビューしてみたところ、「1日3時間は練習しましたよ」

この言葉にBEEPはビックリ！ やはり練習量の違いが勝敗を決したのであろう。

それと目についたのが「強いチームほど足の使い方がうまい」ということ。

タイミングのいい走塁、スキのないタッチアップなどが、点を加算するうえで非常に有効な手段となることもわかった。

負けはしたが、なかなか実のある試合であった。その後のクイズ大会もおもしろかったし、非常に充実した1日だったと思う。

しかし、我々はまだあきらめたわけではぬわーい！ これからもさまざまなカオス計画をごちゃまんと用意してあるから、そのつもりで覚悟しておくんだな。

それではさらばだ！

ハッハッハのハ！

（by 加藤YAS憲）

最後のバッターが三振。思わずガッツポーズが飛び出した。

優勝 POPCOM

決勝：5 対 4

準決勝：0 対 5 ／ 2 対 9

1回戦：
- 12対0 (3回コールド) コナミ ― MSXFAN
- 9対1 一般A ― POPCOM
- 3対6 BEEP ― MSX応援団
- 3対4 (サヨナラ) 一般B ― MSXマガジン

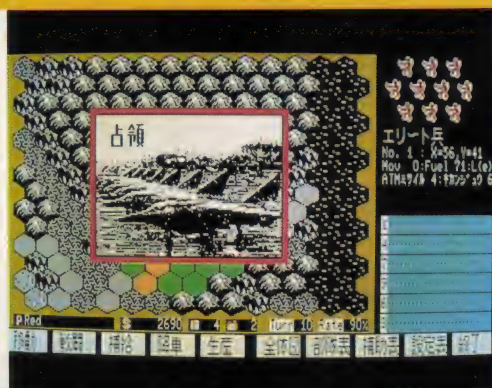
優勝したポプコムチームにはトロフィーと賞品が……。いいなぁ～。

◀うなだれるBEEPERS。しっかりしないと今後ゲーム大会出場禁止になっちゃうよ!?

ただ今ヒット中！ BEST9

パソコンゲーム

1 スーパー大戦略

ゲームに慣れたら、中国やスウェーデンでがんばってね。

2 ディーヴァ カリ・ユガの光輝

ディーヴァが完全なシミュレーションで登場。マウスも使えるぞ。

3 信長の野望・全国版

本当に息の長い作品。上手くなったら、弱小国で挑戦！

4 ドラゴンクエストⅡ

ストーリーや展開は、やっぱりよいデキ。一度はプレイして。

5 ソーサリアン

ドラゴンを倒して、真のエンディングを見ておくれ。

ランク	傾向	ソフト名(ソフトハウス)	ジャンル	機種	媒体(価格)
1	↑	スーパー大戦略(システムソフト)	S	PC-88SR以降	5D(8,800円)
2	★	ディーヴァ　カリ・ユガの光輝(T&Eソフト)	S	PC-98シリーズ	3.5/5D(7,800円)
3		信長の野望・全国版(光栄)	S	PC-88SR以降、PC-98シリーズ X1シリーズ、FM7/77シリーズ、MZ25	5D(9,800円)
4	↓	ドラゴンクエストⅡ(エニックス)	RP	MSX(2)/MSX2	ROM(6,800円)
5	↑	ソーサリアン(日本ファルコム)	AC/RP	PC-98/88SR以降	3.5/5D(9,800円)
6	↑	ハイドライド3(T&Eソフト)	AC/RP	PC-88SR以降、MSX(2)	5D/ROM(7,800円)
7		ロード オブ ウォーズ(システムソフト)	S	PC-98シリーズ	3.5/5D(8,500円)
8	★	三国志(光栄)	S	PC-88/98シリーズ、X1シリーズ、 FM-7/77シリーズ、16β、MSX(2)	3.5/5D(14,800円) ROM(12,800円)
9		蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカン(光栄)	S	PC-88シリーズ	5D(9,800円)

傾向			ジャンル					
↑ 前月から急上昇	↓ 前月から急降下	★ 今月の注目ソフト		AC アクション	AD アドベンチャー	RP ロールプレイング	S シミュレーション	N ノンセクション

★協力店　J&P渋谷店　J&P町田店　うつのみや片町店　真光無線　ラオックス本店　ヤマギワ玉川店　ソフトクリエイト　J&P京都寺町店　パソコンショップ・ハドソン　共電社テクノ名古屋　富士音響マイコンセンターRAMI　トキハマイコンセンター

ビデオゲーム

ランク	傾向	ゲーム名 メーカー
1		アフターバーナー(セガ)
2		ファイナルラップ(ナムコ)
3		アウトラン(セガ)
4		プロ野球ワールドスタジアム(ナムコ) ＦＣ版でお馴染の野球ゲームがグレードＵＰ。
5	↑	コンチネンタルサーカス(タイトー) ３Ｄ感覚が迫力のＦ１ゲーム。飛び出すぜ／
6		パドルマニア(SNK) ボールをぶつけてコテンパンにしてやるぜ／
7		ヘビーウェイトチャンプ(セガ) タイソン人気で再浮上!? 2RKOはムズい。
8	↑	グラディウスII(コナミ) 言わずと知れた人気シューティング。
9		ビジランテ(アイレム販売) マドンナを救え／ 殴るわ蹴るわのアクション。

★協力店 ●ゲームファンタジア渋谷 ●プレイシティーキャロット巣鴨 ●テクモファンシティ水道橋 ●Ｊ＆Ｂ神田 ●ゲームセンターニュー光 ●ウイルトーク池袋 ●キャンディ東花園

1 アフターバーナー

そろそろ新しいゲームが浮上してきてもいいのでは……。

2 ファイナルラップ

赤いスポーツカーを追い抜いて2位。スピードではかなわん。

3 アウトラン

さわやかな5月の風の中をこんなスポーツカーで走れば最高！

セガ

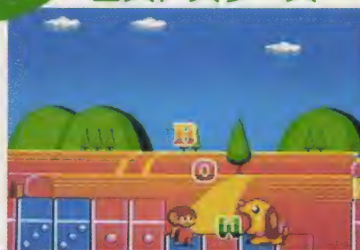
1 アルゴスの十字剣

他社参入いきなりの快挙！ もうライガーには会ったかい？

2 スペースハリアー3D

ステージ数は前作より少ないけど、１ステージが長くて手強い。

3 アレックスキッド・ロストスターズ

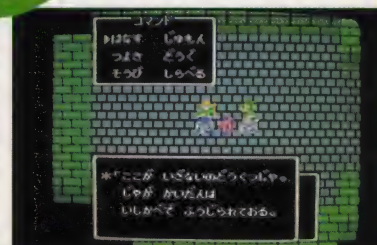
ステラがいれば倍売れたのに……。え？ しつこいって？

ランク	傾向	ゲーム名	メーカー	定価
1	★	アルゴスの十字剣	サリオ	5,000円
2		スペースハリアー3D	セガ	5,500円
3		アレックスキッド・ロストスターズ	セガ	5,500円
4		ブレードイーグル	セガ	5,500円
5	↓	ファンタシースター	セガ	6,000円
6	↓	アフターバーナー	セガ	5,800円
7		アレスタ	セガ	5,000円
8		モンスターワールド	セガ	5,500円
9		メイズウォーカー	セガ	5,000円

★協力店 ●西武百貨店（東京・池袋） ●阪急百貨店（大阪・梅田） ●ヤマギワホビーショップ（東京・神田） ●寿屋日吉店（神奈川・港北） 集計期間は昭和63年３月１日から３月31日まで。※このランキングは上記協力店の集計結果を編集室で数値化し、ランクアップしたものです。

ファミリーコンピュータ

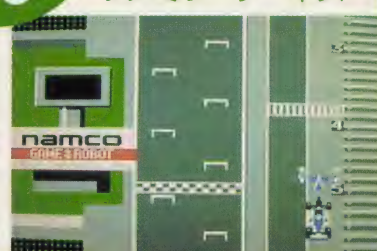
ランク	傾向	ゲーム名	メーカー	定価
1		ドラゴンクエストIII	エニックス	5,900円
2	★	信長の野望	光栄	9,800円
3	↑	ファミリーサーキット	ナムコ	3,900円
4	↓	仮面ライダー倶楽部	バンダイ	5,500円
5	★	フリートコマンダー	アスキー	5,500円
6		ドラゴンクエストII	エニックス	5,500円
7		ファミリースタジアム87	ナムコ	3,900円
8		松本亨の株式必勝学	イマジニア	9,800円
9		アイスホッケー	任天堂	2,500円

1 ドラゴンクエストIII

IIIの影響でIIが、売れているってのもスゴイ!!

2 信長の野望

全機種制覇へ着々と突き進んでいるが、１位との差は大きい。

3 ファミリーサーキット

Ｆ１シーズン開幕にともなって、再び上昇。

Beep 読者プレゼント

●公正取引委員会の指示により、当選された方はこの号のほかの懸賞には当選できません。
●製品の性質上、発送に日時がかかることがあります。ご了承ください。

1 ソロモンの鍵 5名

対応機種：セガ・マークIII/マスターシステム
提　　供：サリオ
定　　価：5,000円　〈P 81 参照〉

●サリオ第2弾はパズルアクションゲーム。なめてかかると、痛い目にあうぞ。

2 天才バカボン5名

対応機種：セガ・マークIII/マスターシステム
提　　供：セガ・エンタープライゼス
定　　価：5,500円　〈P 78 参照〉

●キャラクターの表情、セリフが漫画やアニメにソックリ。パパになりきるのだ。

3 スーパーレーシング 5名

対応機種：セガ・マークIII/マスターシステム
提　　供：セガ・エンタープライゼス
定　　価：5,500円　〈P 80 参照〉

●パドルコントロールのレーシングゲーム。コーナーワークが決め手だ。

4 パワーリーグ3名

対応機種：PCエンジン
提　　供：ハドソン
定　　価：4,900円　〈P 20参照〉

●さすがPCエンジンと思わせるグラフィックとスピード感が、現代のパワー野球を物語る。

5 ナムコクラシック3名

©(株)ナムコ

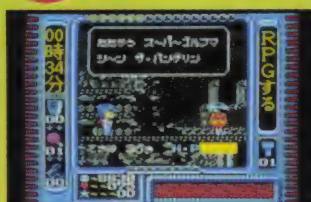
対応機種：ファミリーコンピュータ
提　　供：ナムコ
定価　価：5,900円　〈P 106参照〉

●細かい操作系統が泣かせるほどマニアック。大人から子供までドップリとつかれるゴルフゲーム。

6 激突ペナントレース 2名

対応機種：MSX 2
提　　供：コナミ
定　　価：5,800円　〈P 110参照〉

●"ゲーム大会"では惨敗のビーパーズ。エディット機能がうれしい野球ゲームだよ！

7 紫醍醐　　2名

対応機種：MSX 2
提　　供：日本テレネット
定　　価：6,800円　〈P 24参照〉

●アクション、RPGなど異なるジャンルが独立して存在するユニークなシステムを持つゲーム。

8 ハウ・メニ・ロボット 2名

対応機種：MSX 2 (Disk)
提　　供：アートディンク
定　　価：7,800円　〈P 27参照〉

●アートディンクお得意の独得な雰囲気をもったシミュレーション。ロボットの教育の仕方がカギ！

9 激ペナノート 5名

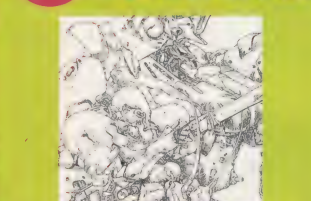
提　　供：コナミ

●ゲーム大会の参加賞がこれ！　おわびをかねて放出しようではないか。上位に入れば、コーヒーメーカーとか東京ドームのチケットとかもらえたんだけど……トホホ。

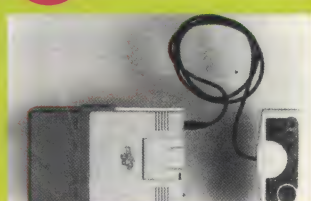
10 GS倶楽部　20名

提　　供：日本ソフトバンク
定　　価：1,900円

●好評発売中のGS倶楽部。これ1冊でゲームサウンドのすべてがわかるぞ!!　なんと2枚組みソノシートも付いている。

11 アート・オブ・ドラゴンズヘブン5名

提　　供：日本出版社
定　　価：850円　〈P 29参照〉

●ガンダムメカデザイナーで夢工場スーパーゲームZデザイナーの小林誠氏が描き下ろしたコミック。

12 AVブースター　3名

対応機種：PCエンジン
提　　供：日本電気HE
定　　価：3,500円

●今までモノラルでしか聞けなかったPCエンジンのゲーム音楽がステレオで聞けるぞ。

応募要項

★このプレゼントページの応募は128ページの「愛読者カード」に切手を貼ってご使用ください。
★ハガキのアンケート記入欄には、すべて記入してください。
★希望のプレゼント番号をオモテの記入欄に忘れずにね!!　(パソコンソフトの場合は、機種・媒体・サイズを欄外に必ず記入)
★締切　昭和63年6月8日必着　★発表　本誌8月号（7月8日発売）誌上。

辛口連載・第20回

私が悪うございました

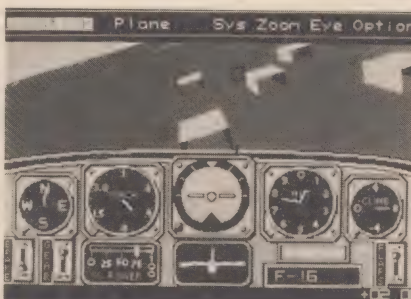
今月の材料　上級フライトトレーナー（EA）
スカイフォックス（EA）
ファルコン（Spectrum Holobyte）

料理人　山村モヘップ（14）

模擬飛行ゲーム、好き！

ボクが好きなゲームのジャンルって、案外かたってるんですよ。2番目に好きなのが、アドベンチャーゲームで、3番目に好きなのが麻雀。じゃあ、いちばん好きなのは何かとゆーと——実は模擬飛行ゲームなんでーす！

で、今回のゲームは、エレクトロニック・アーツの究極の模擬飛行ゲーム〝上級フライトトレーナー〟と〝スカイフォックス〟、それと、エレクトロニックス・アーツのゲームじゃないけど、やっぱりアメリカのフライトシミュレーション〝ファルコン〟の3本です。

今回はこの3本を見ながら、「模擬飛行ゲームはなんでおもしろいのか？」「シミュレーションとゲームの違いってなんだ？」みたいなことを浮き彫りにしていこうかと思います。

まずは計器飛行でトレーニング　あのトンネルをくぐれ！

ボクが模擬飛行を好きな理由

模擬飛行ゲームっていいですよねー！　えっ、何がいいかって？　そりゃやっぱり「一つのゲームに慣れさえすれば、他のゲームでも同じようにうまく飛べる」ってことじゃないですか？

だって、考えてみてくださいよ。模擬飛行ゲームっていうのは、どれも本物の飛行機を模して（手本にして）作られてるわけですよね。でも、その本物の飛行機だって、物理法則に沿って飛んでるんですから、そう大きく違いっこないんです。だから、一つのゲームで「物理法則の感触」さえ掴んじ

これだけ多くの機種を選べるんだ。絵も変わるんだよ。

小さな連載・モヘップのこと 最終会

WANTED!!

$59630

世間の重圧に耐えかねて身を隠したモヘップ。街で見かけたら、捕まえてBEEP編集部へ連れてきてください。

〝上級フライトトレーナー〟で、後部に搭載したカメラから見た「離陸」の連続写真。超音速機なら、格納庫から成層圏までホンの数十秒！

やえば、他のゲームでも慣れるのは早いってわけ。いいでしょ。

たとえば、ボクが初めて「物理法則の感触」を得たゲームは、システムソフトの〝立体版遊撃王〟。あれも、いいソフトだったっけ……。あれで慣れたから、ボクは今、模擬飛行ゲームが大好きなんです！

〝スカイフォックス〟の敵機。なんとなく、スペースシャトルに見えなくもない。

ゲームごとの持ち味

でも、どのソフトも同じようなものだったら、いろんな模擬飛行ゲームを出す意味がないですよね。一つあればいいんだから。でも、やっぱりソフトごとに、違い、というか「持ち味」ってものがあるんです。

たとえば画面の細かさの違い。リアルなものほど、本物っぽい緊迫感あふれる飛行が楽しめますよね。

たとえば元になっている飛行機の違い。超音速機とプロペラ機じゃ、用途も違いますけど、飛んでる感覚も大きく違います。

たとえば、操作方法の違い。まるっきり本物の飛行機と同じだったら、難しいだけになっちゃうけど、操作を修得したときの快感は大きいですよね。

そしてスピード。これは重要ですよー。これは無条件に、速いほうが断然イイ。

——とまあ、こういった要素がからみあって、同じような模擬飛行ゲームでも、プレイ感覚はまったく異なってしまうわけなんです。

自分の基地——なんだけど、破壊可能(!)だよ。

その証拠は〝上級フライトトレーナー〟と〝ファルコン〟の違い。〝上級ー〟のほうは、いろんな飛行機(それこそ、プロペラ機から超音速機まで！)を選べるんですけど、その中にF16があるんです。一方〝ファルコン〟のほうは、F16の完全シミュレーション(ちなみに、F16のニックネームは「ファイティング・ファルコン」っていいます)。どちらも同じ戦闘機データを元にしてるんですけど、プレイしてみると、ゲームから受ける感覚はまったく異なる——。同じものを元にしても、作る人が違えば、ゲームも違う。これが単なるシミュレーションと、シミュレーションゲームの違いじゃないでしょうか！

マップ画面。どの敵から倒すべきか……。

別に模擬飛行ゲームだけに限りませんよ。ウォーゲームだって、同じ史実を元にしながら、異なったゲームになってるものが多いですし、麻雀ゲームだっ

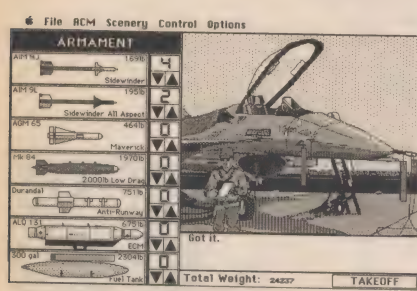
タンク&母艦は、難しい作戦には必ず出現！ 慣れなきゃね!!

て、“龍家4人麻雀”と“ねぎまあじゃん”じゃあ……。

これから飛びたい人は……

“上級フライトトレーナー”の持ち味は、「トレーナー」のタイトルどおり、いろんな飛行機が用意されてますし、画面もいろんな視点から見れるようになってます（カメラみたいにズームもできる!）。自分の飛行を録画しといて、後で見ることもできますし、飛んでて気分いい!!

ってことで、ホントおもしろいですよ。初めて模擬飛行ゲームをやってみたいって人には、自信をもってオススメしちゃいます!!（マニュアルもくわしいよ）

戦闘したい人は……

“スカイフォックス”は、厳密には模擬飛行ゲームじゃありません。飛び方なんかも、物理法則をゼンゼン無視してます。動かすのだって、ほとんどジョイスティックだけで足りちゃいます。敵のいるところへ行って、ミサイルぶっぱなすだけ……。

……でも、おもしろいんです! これは、模擬飛行ゲームのおもしろさとは違って、ビデオゲーム的なおもしろさがあるんですよ。撃って撃って、撃ちまくるっていう!

スカイフォックスも、一応シミュレーションですけど、そのシミュレーション性っていうのは、飛行じゃなくて、戦略の部分にあるんです。たとえばどこそこの戦車を先に倒しておいて、いったん給油に行ってから敵母艦を叩く――とか。これこそが、スカイフォックスの持ち味なんです。だ・から、飛行部分は、プレイヤーに負担をかけないように、簡略化されている。これはこれで、いいゲームアレンジ（持ち味）だと思いますよ。

ただ残念なのは、オリジナルのアップル版にあった、「コントロールGコマンド」。アレがないのだけが残念です。

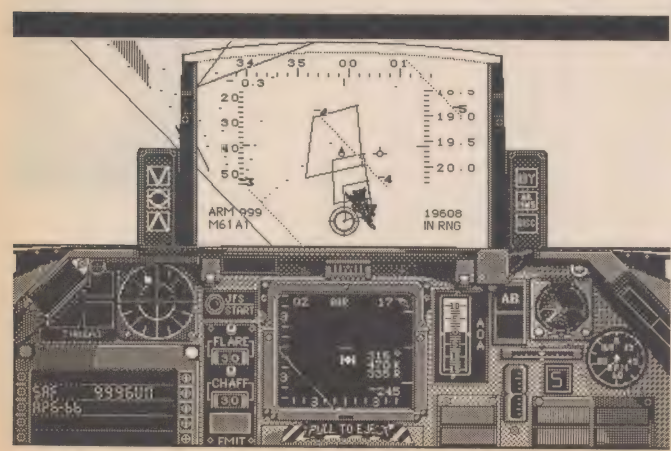
注 アップル版スカイフォックスは、コントロールGのキーを押すと、“スペースインベーダー”が始まったのである。

“ファルコン”の武装は、自分で選択できる。

芋吉さんなんか過激だから、「コントロールGのないスカイフォックスは認めん!!」なんて言ってますけど……ボクは認めますよ!!

戦闘＋飛行、両方したい人は……

さて、突然取り上げたマッキントッシュのゲーム“ファルコン”。マッキントッシュのゲームなのに取り上げたっていうのは、単に芋吉さんの趣味です。ボクに文句言わないでね。

これは、上級フライトトレーナーみたいに飛行もシミュレーションしてますし、戦闘もシミュレーションしてます。とにかく、F16の完璧（に近い）シミュレーションなんです（アフターバーナーも使えて、画面も360度回転して、おまけに音も“アフターバーナー”並みだって!）。

敵機発見! HUDを見つめ、アフターバーナーで追尾だぁ!!

ま、こーゆーソフトもあるってことだけ、覚えといてもらえればいーんじゃないかな。

ゴメンナサイ

ごめんなさい! また、BEPに来れなくなっちゃうんです!! 今度はちょっと長びきそうで、受験が終わるまで（つまり、来年の3月まで）ダメみたいなんですよ。

だから、「悪うございました」は、今月でひとまずオヤスミ。ホント、ごめんなさい（先月号の「復活の挨拶」ってのは、いったいなんだったんだ?）!!

本当に「私が悪うございました」。また会う日まで……。

びーぷるランド
BEEPLE LAND

BEEPERの主張

◆最近のセガのゲームは、昔と比べておもしろくないと思う。たとえば、アフターバーナー、トライフォーメーション、ギャラクティックプロテクター、つい最近ではスペースハリアー3D。これらのゲームをやってまず思うのは、「おもしろくない」の一言だ。以前は、北斗の拳に燃えたこともあった。スペースハリアーは、前作のほうがおもしろかった。

セガさん、おもしろくないゲームは発売しないでください。今後の作品に期待しています！

（埼玉県・中村由真のファン）

◆ゲームはゲーム。現実は現実。あんまり「リアル！　リアル！」と言ってると、おもしろくないじゃないか！　えっ、そこらへんのBEEPER諸君!!　リアルにこだわったらゲームじゃないモノになっちゃうの!!　ゲームがしたいんでしょ？　RPGに限っては、リアルすぎるのは問題だと思うよ。ほどよいリアルがよいのだよ。

（埼玉県・ばすかろむ）

◆アレスタ。スペハリ3Dの人気で目立たなかったが、これはGOODなゲームだ。ザナック同様プレイヤーの腕前によって変化する難易度、個性的な敵キャラ。これは名作だ！　と言いたいところだが、少々不満もある。

それは、7番のプラズマボールを3つつけて「行け、行けぃ！」と突撃しているときにやられた後のむなしさだ。パワーアップシューティングの宿命とはいえ、悲しい。FZIIのショップ固定制のように、何か立ち直る方法が欲しかった。

あと、BGMがイマイチなんだよね。はっきりいって、これはアストロなんたらのほうがよかった。

最後に、金がある人はアスキースティックαをつけてみよう。画面が弾の洪水になって、地獄ゲームになるよ！

（岡山県・ちょしちゃん）

◆不動明王伝。マジな話、これ最高!!　なんつーたってアイテムは多いし、マップは広いし、8方向に大きくスクロールする。

加えて、主人公は俊足だし、跳躍距離が長い。ザコの動きも手抜きじゃないし、主人公やボスキャラはマニュアルの絵にそっくり！　ボスキャラがやられたときに、ちゃんとアクションしてくれるところもうれしい。4面ごとのビジュアルシーンは最高!!

ただ、ちょっと文句を言うなら、難しさがハンパじゃないってこと。でも、パスワードでいつでもコンティニューできるし、3メガ使いきってるって感じがする。

昨今のRPGの嵐に疲れ気味のFCユーザーよ、今こそ不動明王伝で眠りし反射神経を目覚めさせるのだあっ!!

（奈良県・大和武尊）

◆PCエンジンのRタイプIの完成度は、今さら説明する必要もないが、何より私が感動したのは、「コンティニュー秒読み画面」なのだ！　何もあそこまでやらなくてもイイのに、と思うほどのメーカーの完璧主義には、頭が下がる思いだ。

（北海道・のび太のび）

▲新潟県・Kameo

じゅもんがちがいます!!

レディス・アンド・ジェントルメン、おとっつあん、おっかさん。グッドアフタヌーン、おこんにちは、グッドイブニング、おこんばんは。ジス・イズ・ミスター戸仁井谷夫ざんす。

なんてアホなことやっている場合ではないくらい、今月も超越しきった作品がたくさん届いたぞ。ほんじゃま、そろそろいってみよーかー（えんやーこーらやー、どっこいしゃんしゃんこーらやっと）。いきなり、今月の大爆賞!!

♨乱打様――沙羅曼蛇（6）
（神奈川県・黒織しぶき）

▼げっはははは！　何だよ、この乱打様ってのは！　想像してみると怖いぞ。こんなやつには、絶対会いたくないよな。

♨首つりマンワールド
――ビックリマンワールド（4）

♨まあ！　仙台地獄じゃん！
――麻雀戦国時代（4）
（広島県・相方貴文）

▼こらこら、仙台市民に失礼じゃないか。といいつつ、大笑いしてしまうワタシ。首つってる人ばかりだったら、ほんとにビックリだね。

♨雌のキュウリが言う
――ガリウスの迷宮（3）

♨名人馬場代休
――迷宮寺院ダババ（3）
（茨城県・G・みつかん）

▼馬場も、もういいかげんに引退すればいいのにねえ。

♨Ｗｉｎ！　群馬！
――ウィングマン（4）
（埼玉県・ノーラK）

▼埼玉県人のクセに、群馬を応援するとは何ごとだ！　というボクも、埼玉県出身だったりする。

♨寺美人――ビジランテ（4）
（秋田県・奈良塚武坂魔）

▼ひょっとして、こいつは尼さんが趣味なのかな？　アブナイやつやな。

♨連立が出よう
――臥竜列伝（4）
（香川県・ＡＳＵＭＡ）

▼それじゃ、ちゃんと勉強しておかないとね。

さて、ここで、シルクワームのアナグラムをいくつか紹介しよう。

♨苦しむわー
（たくさんの読者）

▼これは多くて、30枚くらいは来てたぞ。もちろん、点数はナシよ。

♨桑むしるー（3）

♨わー虫来る！（3）
（神奈川県・黒織しぶき）

▼くわならBEEPにもいるんだけど。

♨悪虫食ー（う）（3）
（島根県・三上恭平）

▼これって、ひょっとしてゲテ物食いってやつじゃない？

♨アムル、串は？（4）
（静岡県・どんとすとっぷ）

▼えっ？　食べちゃったよ。あれ食べ物じゃなかったの？
（と、ドラゴン時代のクセが抜けないアムルでした）。
とまあ、こんな感じだね。

一つの題材でこんなにたくさんの作品が生まれちゃうんだから、アナグラムって奥が深いね！　他に、今回多かったネタとして「熊にアッパ（1）――パックマニア」というのもあった。よほど勇敢というか、命知らずなんだね。

次は、なぜかえいりやんオススメの回文だ。

♨ロトは死す、亡き、好きな寿司はトロ（5）
（愛媛県・ＲＩＯ）

▼えいりやん、また寿司持ってきてよ！

Ⓢ合点だ！

と、わけがわからなくなったところで、今度は狂歌だ。

♨何知らず　カスソフトを買う　親子連れ　あわれに思う　マニアかな（6）
（千葉県・早川剛人）

▼あるある。小さい子だと、そのゲーム内容知らないもんだから、平気で「○○○○○○○○ください」とかいって買っちゃうんだよね（○の中は自分で書こう！）。

♨不安だな　高いフライを　取るときの　音が聞こえぬ　うるさいゲーセン
――ワールドスタジアム（4）
（神奈川県・黒織しぶき）

▼うまいっ！　何度これでエラーしたことか……。次はほとんどキャッチフレーズなんだけど、ま、いいだろ。

♨ホノボノと幽霊がただ一人
――ゴーストバスターズ（3）

♨見にくい、やりづらい、難しいの3重苦にも耐える、ヘレン・ケラーカセット
――FC版上海（3）
（これまた神奈川県・黒織しぶき）

▼編だよ～ん。黒織のすさまじいまでのクズネタ一00連発攻撃に、いつも各担当者は迷惑してるんだよ。今月のMVPあげるから、これからはもっとネタを練りこむよう心がけなさい。

▼と、編が突然乱入したところで今月はおしまいっ！
ラタ・マイゲツ！

▼埼玉県・金子真也

▲奈良県・ぐるけい渡辺

▲京都府・MkV

▲北海道・西田勉

▲秋田県・まっちょ

▲茨城県・田またなおき

ゲームキャッチフレーズ

わずか半ページのコーナーなのに、毎月たくさんのハガキを送ってもらって、ボカァしあわせだナァ……と加山雄三しつつ、今月も始めよう。

さて、4月号のクズネタの答えは、オベロン・ガゼットでした。ほとんどの人がコンパイルクラブマンと答えていたんだけど、ボクが読者でもやっぱりそう思っちゃたろうなあ。だって、ネタは沙羅曼蛇だし、オマケに最近コンパイルをヨイショしまくりたおしているもんね。抽選で、兵庫県の大安さーがPIIに目も当てられない記念品を贈ろう。

それでは、まずCMシリーズから。

大〜きくなれよ
——A JAX
(茨城県・つるにはもへじ)

あなたにもチェルノブあげたい——チェルノブ
(広島県・相方貴文)

▼あの丸大ハンバーグのCMは、合成じゃなくて、子供をとおーっても遠くに離して撮ったそうだ。次は、メイズウォーカーで2本ね。

立体スイカ割り
(大阪府・松屋町たく)

奥の深いゲームです
(茨城県・みつばちハッチは大好きよ!)

▼3D効果バツグン、FM音源ブリバリのメイズウォーカー、ボクも大好きだよ。

注・このゲーム台は、午後6時以降にならないと作動しません——麻雀学園
(神奈川県・黒織しぶき)

▼6時じゃ甘い! あれは10時以降が適当だ。あれよりスゴイのがこの先出ると思うと……ウルウル。こら! SHOTAN、Eボタンこするんじゃないよ!

当然のこと言うな!——アソビン教授のアドバイス
(埼玉県・新妻慎一)

▼当然のことならまだいい。ブラオニでは「地下で敵に話しかけるのも重要だよ」などと言っていたのだ。これでは更迭されるのもムリはない!?

2分割アクション〝楽しさも2分の1です〟
——PCエンジン版Rタイプ
(神奈川県・成吉思汗)

▼こいつは手キビシイ。さらにいうなら(2枚そろえたら)値段は2倍! だもんね。

パッケージの絵のレイはどこに?
——マークIII版北斗の拳
(岐阜県・ナイツブリッジ)

▼こいつは、あとのコメントがおもしろい。「たぶんEやPを投げたり、ケンシロウをかついでワープしたりしているのだろう」だってさ。実際は手違いで入ったらしいのだが……。

あったら怖い! 体感ゲーム「ドラゴンクエスト」
(愛知県・りあき)

▼おもしろいんじゃない? 死んでも生き返るし、宿屋で寝るだけで元気になっちゃうしね。気分転換にメガンテして砕け散るのもいいなあ(もちろん、すぐザオリクしてもらうのさ!)。

〝じゅもんがちがいます〟ではありません?
——仮面ライダー倶楽部
(福島県・セガ聖拳ー1ー9番)

▼バンダイの次回作〝仮面ライダーブラック〟のアナグラムだというわけだね。

では、最後にファンタシースターネタ2本で締めよう。

TAKE ON! が自分にドヒール
(広島県・王仁丸だよーん)

とても幅の広いダンジョンです
(福岡県・坪川安宏)

▼ドヒールがあったら、ライター稼業もどんなに楽か……。坪川君のほうは、「マンモスが5匹出たりするから」だってさ。1匹通るだけでもたいした幅だよね。こういう自然なものの見方って大事だよ。では、今月もTAKE ON!のクズネタを探してみてね。

なんでも必勝法

先月から多少趣向を変えてお送りしている「なんでも必勝法」いかがでしょうか? 今、チャゲ&飛鳥のニューアルバムを聴きながら、しんみりと原稿を書いています。読者のみんなも、チャゲ&飛鳥をBGMにしながらこのコーナーを読むと、よりいっそうたけじゅんと1つになれるんではないでしょうか……。

それでは、今月の課題「500円玉必勝法」いってみよう!

500円玉を飲みこむ。すると君は「1円の価値もないヤツだ!」とは言われない。1円の価値もない人には効果絶大!
(大阪府・松屋町たく)

▼なーるほど。500円玉を飲みこんでいるから、最低でも500円の価値はあるというわけだよ。しかし、500円の価値しかないっていうのも、悲しいものがあるんじゃない?

500円玉の最も有効的な使い方は、貯金である。年利3・5パーセントで、100年たてば1万5596円。5パーセントだと6万5751円になる。
(大阪府・んちゃ)

▼なんか説得力のある数字なんで思わず採用しちゃったけど、これ本当なのかな? しかし、前作同様100年待っても6万円程度にしかならないなんて、やっぱり悲しいものがあるね。もっと壮大な作品はないのかあ〜!

口に含み、その酸味を楽しむ。
(北海道・羅王多亜)

▼今までが悲しかったせいか、こんな必勝法が変に壮大に感じてしまう。500円玉にこんな楽しみ方があったのか、と思わせる奇抜な作品であった。しかし、ただそれだけのものである。

僕の家では、玄関の天井に500円玉を貼りつけてある。こうしておけばお金が入るんだと親が言ってる。みんなもやろう!
(北海道・レガシアム)

▼最後にようやくまともなもんがきたな。みんなも天井に500円玉を貼りつけて、お金を貯めてはどうかな? しかし、2〜3年たっても効果の現われない人はレガシアムに苦情のお便りを送ろう!

それでは課題はこのへんで終わりにして、次は先月から始まったコーナー、「だぶりネタを探せ!」(題名これでいいんだっけ?)にいってみよう(題名違うぞby編)。

今回はお金に関する課題だったので、だぶりネタが非常に多かった。そのなかでもとくに多かったのが次の2作品に類するもの。

500円玉を金色に塗り、10万円で売る。
(福井県・ドラサンズ)

チロルチョコを50個買って一度に50個ほおばる。
(京都府・もろ)

▼以上の作品が今回の生餐である。最初の作品は、要するに500円玉を金貨と思わせるというネタ。そして次のは、単価の安い物をたくさん買うというネタだ。こんな誰でも考えるような作品では採用はされない。もう昔のように送れば採用される「なんでも必勝法」ではないんだよ。この系統の作品に心当たりのある者はただちに改心して、次回からは秀作を送ってくるように。なお、今回生餐になった両名は、ペンネームを変えなければ採用はありえないぞ!

それでは次回の課題を発表する。次回の課題は「テレビ出演必勝法」だ。どうすれば無名のキミたちが堂々とテレビに出演できるかを送ってほしい。ただし、悪いことをしてニュースに出るとか、芸能人になるっていうのは勘弁してくれよ。それではまた来月まで……。

第8回 ゲームマンガアイデア道場

監修・二階堂正宏 マンガの書き方 その8

マンガは、つねに大衆を意識しなければならない。ゲームをテーマにする場合でも、それはおなじだ。ゲーム小僧のお母さんのように、ゲームをまったく知らない人にも理解できるアイデアを考えることが大切なんだ。

かつて、〝巨人の星〟という野球マンガがあったが、野球を知らない人たちにもおおいに支持され、人気が高かった。それは、ルール解説のマンガではなく、誰にでも通じる人生ドラマをスポーツの姿を借りて見せてくれたからなんだ。

重箱のスミを突っつくような専門知識をひけらかしてはいけない。諸君の応募作品にもそういうのがよくあるけど、マンガにする場合は気をつけよう。マンガという表現手段は、大衆を相手にするものなのだからね。

鳥取県・ある人

こういうコマ割りだと、番号をつけないと見にくいよ。顔がノッペラボウなのはなぜ？ ま、それもおもしろいけど、手を抜いてんじゃないだろうね？ アイデアはなかなかいいよ。

岩手県・わいわいっ

ぼくの故郷に近いところに住んでいるね。このへんの人には、絵が不思議にシャレている人が多い。誰かが、文化程度の低い熊襲だなんて言っていたけど、違うんだよね。

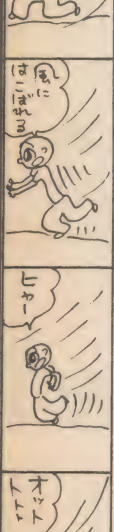
ゲーム小僧

熊本県・地球皇子

すごくおもしろいマンガだね。単純明快で笑ってしまう。これはこれでいいけど、次回はもっとこみ入ったものにも挑戦してみよう。

石川県・YOA

こういうことってあるんだよね。なにしろ日本って国は、あっちこっち、しょっちゅう工事中だからね。社会風刺にもなっているのが、とってもいいよ。

GAME少年ニオ BY YoA
ニンジャウォリアーズのまき。

文通したいよ〜ん

●「これからはX68とSEGAの時代だ」と思っている人(男女不問)お手紙ください。なるべく近くで、ゲームをいっしょにできる人がいいですね(もち、遠くの人もOK)。
〒935-01 富山県氷見市仏生寺3099 山森貴広(16)

●近県の女の子で、SEGA、FC、PC等、なんでも気軽に話のできる楽しい人、お手紙ください。
〒822 福岡県直方市植木277-3 野間口努(18)

●FC、セガ、PCエンジン、MSXユーザーの女の子、またはドラクエシリーズの好きな人、お手紙ください。
〒639-11 奈良県大和郡山市番匠田中町42 大原登(16)

▶石川県・Mr堂

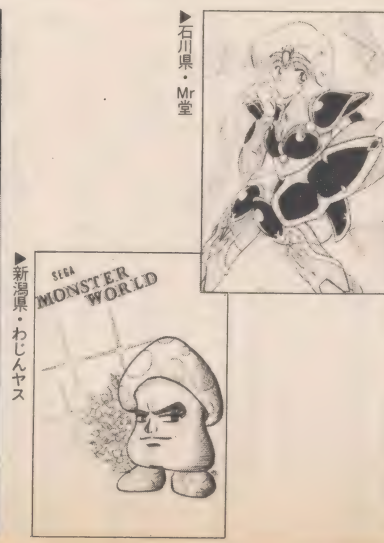
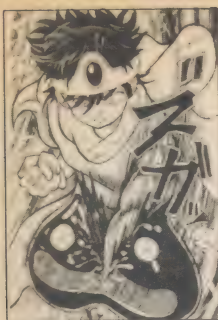
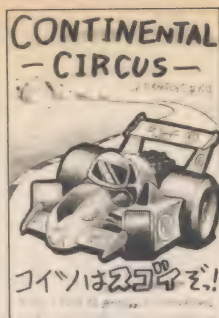
▶新潟県・わじんヤス

SEGA MONSTER WORLD

サンダーバードコーナー

●邪聖剣ネクロマンサーの伝説のよろい、たてのありか他、できるかぎりサポートします。60円切手同封で。
〒375 群馬県藤岡市岡之郷546 高瀬由生

●ソーサリアン(88SR以降)シナリオ15本+ドラゴンモード、魔法、その他もろもろサポートします。60円切手同封で、知りたいことを詳しく書いてください。
〒440 愛知県豊橋市大清水町字大清水3-897 梅村直宏

●「モンスターワールド・これを見れば誰でもエンディングが見れる…と思う攻略本」を作ったので、ほしい人は封書でおよせください。抽選で3名の方にプレゼントします。他10名の方にも粗品をさし上げます。またサポートもします。締め切りは、このBEEP発売日の10日後の消印まで。
〒380 長野県長野市三輪2丁目24-2 小山泰士

ピックアップ
（4月号愛読者カードより）

長い苦闘の末、ようやく私はロンダルキアにたどり着いた。現在レベル24……ウッウッ。ちきしょー!! アリアハンだのバラモスだのというご時世だというのに、FC持ってない僕は、足かけ半年もIIにハマッているのだ。早くIIIに移らないと乗り遅れてしまう!! ま、こんなときはピックアップでウサばらしさっ!!

★私はドラクエIIIに興味がない。異常でしょうか？
（茨城県・小池和広）

雅いじょうお!? なわきゃねーでしょ。うわっ！ 目の前にデビルロードが!!

★人類滅亡なんて、縁起の悪いこと言うな！
（栃木県・森戸高広）

▲東京都・TOM

▲岩手県・あじすあべば

編ノストラダムスに言わせりゃ、あと11年だもんね。

雅だから、みんな誰かを愛しませう♥

★聞いてくれ!! やっとあのタテにも動くアフターバーナーIIに乗れたぞォ!!! いや〜感動したあ！ しかも100円だったしなー！ よかったよかったっ!!
（新潟県・佐田綾太郎）

雅エクスクラメーションマークの数にうれしさが出てるね。

▶京都府・ヒートボディ

★突然ですが、米米クラブのジェームス小野田さんの好きな本はBEEPだそうです。パチパチ（『車輪の上より』より）。
（大阪府・ねんちょ）

編ひやかしに決まってんじゃん。収納ダンス、sure?

雅〝罪と罰〟じゃ、〝模型情報〟だもんね。ロマン飛行……。

★光GENJIは俺が殺る。
（東京都・児平真）

雅ひやかし？ モノホン？ でも、殺されるとしたら、モロボシか少年隊のヒガシだよな、絶対。

編おいおい、めったなこと言うなって。女性読者だっているんだから。

★4月号13ページ左下の「快心」っていうのは「会心」の間違いだ。BEEPにピリピリ、脳を食べる。脳を食べ…脳を……そして脳を……。帰ります。ピリピリ……。
（愛媛県・佐々木敬）

▲千葉県・TACT

雅脳食われる前に、腹カッさばいて、受話器とぬいぐるみ詰めてやる。へへ、たまんねえぜ。

編やばい。雅にフィードバックがかかってる……。

★最近クソゲーが多くて……。だから、BEEPを読んでしっかり選んでます。なんてな。
（広島県・池上幸一）

編目と耳にタコができそうなの多いもんね、最近。

雅クソゲーだって、遊び方しだいでは、おもしろくなるのもあるぜ。

★雅さんのコーナーを作ってください。
（愛知県・佐々宏二）

雅それじゃ何かい!? ここは違うってえのかい？

編そう、じつは私のコーナーなのだ。ハッハッハ。

雅おごってるなあ。では、最後に一言だけ。哲ちゃん、ロンドン行っても元気でね。今月もDJは、〝FANKS！ 男闘呼組に入りたい〟雅がお送りしました。じゃ、バイバイ。——ワンパターンだなあ。

サークル紹介
〈会員募集・その他〉

☆倶楽部X—会員募集！ Xーを中心に、ゲームと名のつくものは大抵扱っている究極のよろず投稿サークル。月1回会誌RanRanを発行。入会希望者は60円切手同封のうえ左記まで。〒636 奈良県北葛城郡河合町星和台2—3—16 岡田方「倶楽部X—奈良西大和」(18)

☆MASTER NETWORK—988参加サークル募集。当団体はパソコンサークルではなく、サークル同士の情報交換・入会希望者の仲介などを行う団体。現在参加サークルは約10。資料請求サークルは60円切手2枚同封のうえ左記まで。〒640 和歌山県和歌山市西釘貫町2—16—2 中尾方「M・N」係(18)

☆SGC会員募集 FC・セガ・PC—60シリーズなどを対象としたサークルで、活動内容は、月1度の会報発行。会費月300円。〒245 神奈川県横浜市戸塚区上矢部町1624—13 遠藤方「SGC」係(14)

☆RECKLESS会員募集 資格は、88DISKユーザーでゲーム大好きな方。活動内容は、ゲームの情報交換・会誌発行（季刊）など。現在会員数約20名。入会希望者は60円切手同封のうえ左記まで。〒518—04 三重県名張市朝日町1264 藤山雅剛(16)

☆超発想集団2次会員募集！ 資格は、FC・セガ・アーケードなどのゲームが好きな方。活動内容は、2ヵ月1度の会誌発行。くわしくは60円切手同封のうえ左記まで。〒939—13 富山県砺波市春日町1—1 渡辺要介(18)

☆ゲーム批評サークルGamesmanship（現在20名）新規会員募集。パソコンゲーム（主にMSX）を中心に、ボードゲーム・ゲームBOOKなどを含めて活動また、ソフト売買交換もあり。

◀京都府・オレンジキャンディ

ゲーム小僧
ニカイドウですか。
ホントにしょうがないなぁ

BEEPLE LAND

くわしくは60円切手同封のうえ左記まで。
〒639−02 奈良県北葛城郡香芝町逢坂1−3−3 高岡康之(19)

☆マイコンクラブHOOK新会員募集。対象は、PC-88DISKユーザーで、活動内容は月一度のDISKによる会報、情報交換など。
〒433 静岡県浜松市高丘町776−3 小沢剛(16)

〈新規発足サークル〉
☆T・T・X・Club
活動内容は、ゲームの情報交換、ソフトの低価格販売。また会誌発行も予定。入会金・会費無料。くわしくは60円切手同封のうえ左記まで。
〒755−01 山口県宇部市西岐波区大沢東29区 江頭とおる(14)

☆HI-Tech9800会員募集。PC-98のサークル。活動は、主に2ヵ月1回の会誌発行。入会資格なし。くわしくは往復ハガキで左記まで。なお、98シリーズ所有者は機種名を明記のこと。
〒085 北海道釧路市愛国東1−35−4 斉藤功(16)

☆SEGA IS STAGE II 活動内容は、月1回の情報誌発行(5〜6ページ)入会条件はマークIIIまたはマスターシステムのユーザーのみ(年齢不問)。
〒167 東京都杉並区南荻窪2−38−3 小林雅之(13)

☆LAZY MSX/2専門サークルで、主な活動はソフト等の売買交換、2ヵ月1度発行の会誌など。くわしくは60円切手同封のうえ左記まで。
〒675−13 兵庫県小野市育ヶ丘町1−488−239 小玉博和(17)

▶岡山県・地球丸

▶神奈川県・Z80A

☆ファンタジーサークルM—TOCHNDRIAS会員募集。活動内容は2ヵ月1度発行の会報(20P前後)でファンタジーゲームBOOKなどが中心。(男女・年齢不問)くわしくは60円切手同封のうえ左記まで。
〒464 愛知県名古屋市千種区京命1−13−31−401 河合方「タルダリ大帝㊒」(14)

☆プロテクター88&X1 活動内容は、ゲームの情報交換ソフト交換・月1回の会誌発行など。入会条件は、PC88SR以降またはX1ユーザー。希望者は60円切手2枚同封のうえ左記まで。
・88ユーザーの送り先
〒233 神奈川県横浜市港南区芹ヶ谷4−8−1 佐藤健一(16)
・X1ユーザーの送り先
〒235 神奈川県横浜市磯子区岡村2-6-14 坂木敬(15)

キミのサークルを紹介しよう

サークル名、活動内容、入会の条件、あて先、代表者氏名、年齢を200字程度にまとめた文章に、連絡先電話番号(掲載はしませんが、編集室との連絡のため)をそえてください。その他、会誌等の資料があれば、なるべく同封してください。担当者が電話で内容を確認し、誌面で紹介します。送り先は「BEEP編集室サークル紹介係」です。

4月号読者プレゼント当選者 敬称略

①スペースハリアー3D
秋田県・大沢信也/新潟県・増田裕明/静岡県・佐藤裕次/和歌山県・花澤宣昭/香川県・森幸司
②ギャラクティック・プロテクター
新潟県・塚野智/橋詰郁夫/三重県・山際隆之/兵庫県・中村猛/長崎県・森田祥彦
③RタイプI
神奈川県・片岡哲/大阪府・山田圭一/宮崎県・牧野耕輔
④遊々人生
千葉県・木造郁彰/愛知県・高岡正行/宮崎県・松田能知
⑤パロディウス
北海道・村山篤/沖縄県・桃原亮治
⑥ラスタンサーガ
北海道・金子一弥/秋田県・浅田剛/静岡県・三輪信貴
⑦バーズテイル
愛知県・新井雅人/兵庫県・江口岳/岡山県・片山秀次
⑧アルギースの翼
山形県・伊藤克利/新潟県・石橋聡/静岡県・繁田光央
⑨カラープリンター
静岡県・中村友昭
⑩MSX増設RAMカートリッジ
長野県・小出和人/他29名
⑪仙台″独眼竜″グッズ(大)
神奈川県・当麻明彦/大阪府・山根宏介/広島県・前田徹
⑫仙台″独眼竜″グッズ(小)
神奈川県・中沢正薫/兵庫県・住岡晋一郎

今月の講評

今月は九州が大スランプ！ せっかくTAKE ON!が遠征までしたというのに、何たることだ!!
今回トップだった南関東だって、喜んでばかりもいられないぞ。黒織しぶきのクズネタだけが頼りだなんて、オジサンは悲しい……。
というわけで、最近全体的に投稿パワーが落ちている。常連以外の人も、もっとハガキを送ってほしい。このページは、BEEPER全員で作っていくものなんだからね。
ところで黒織、MVPの賞品がほしかったら、今度の投稿に住所と本名を書いておくれ。他のみんなも、住所・氏名を書きもらさないよーに！

エリア	先月までのポイント	今月のポイント	計
北海道・東北	32	8	40
北関東	29	8	37
南関東	32	12	44
中部	42	10	52
近畿	30	10	40
中国・四国	40	9	49
九州	38	2	40

5月号のゴメンナサイ

●5月号特別付録「ゲームミュージック&ビデオカタログ」中の「グラディウス」「ツインビー」「魂斗羅」「コナミベストVol.1」の発売・販売元の表記が正確さを欠いていました。正しくは「発売元・コナミ工業/販売元・コナミ株式会社」で、アポロン音楽工業は販売協力という形で参加しています。訂正してお詫び申し上げます。

●1−2〜1−3ページの本文中の写真で3が2に、2が3に、5が4に、4が横着戦法に入れ替わっていました。また、1−3ページのDで得られるユニットは、REV1−2、Eで得られるユニットは、EDGE-Aでした。

●48ページの見出しの「スーパー大作戦」は、「スーパー大戦略」の間違いでした。

●1−20ページのピックアップで、秋本徹也くんのお名前が間違っていました。申しわけありません。

●3ページの目次で、新作スクランブルのパソコンのところの「ソーサアン」は、「ソーサリアン」、「バク猫たいにゃん」は、「バグ猫たいにゃん」、「開き手」は「聞き手」が、それぞれ正解でした。

というわけで…
ゴメンナサイ
撲滅の道は
なお険し

のようなくだらない川柳をヨンでしまいました。

びーぷるランドへの投稿は…

〒102 東京都千代田区九段南2−3−26
井関ビル ㈱日本ソフトバンク出版事業部
BEEP編集室(各コーナー名)係 ヨロシクネ！

ほかほか瓦版

INFORMATION インフォメーション

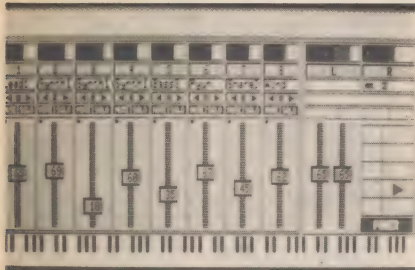
パーソナルミュージシャンPC88

ここのところ、いろいろな会社から「サウンドボードII」対応のソフトが出ているけど、この「パーソナルミュージシャン」もその1つだ。

楽譜をマウスで入力できるのはもちろんのこと、ベーシックライクなMML（ミュージック・マクロ・ランゲージ：音楽用言語）での入力も可能。さらにこのクラスではじめてのADPCMエディタを搭載し、より多彩な音作りが可能となった。

演奏中の画面もミキサーっぽくてとってもカッコイイゾ。

別売りで曲データ集、PCMデータ集も発売されるそうだから、本格派を目指す人は目が離せないぞ!

問い合わせ●㈱ミュージックネットワーク（☎045・9－2・2472）

エプソンカラービデオプリンタ第2弾

セイコーエプソン㈱は、カラービデオ画像をかんたんに、短時間にプリントアウトできるカラービデオプリンタ「エプソンCV－2000、CV－5000」の2機種の販売を開始した。

今回の機種は、「通電熱転写方式」の採用により、高速のプリントスピードと鮮明な画質を可能にし、さらに、従来の「昇華熱転写方式」に比べ、半分のランニングコストおよび低消費電力を実現している。

また、「CV－2000」は、普及機としてパーソナルユースにたえる低価格を実現。一方「CV－5000」は、メモリ内蔵、RGB入力、リモートコントロール端子等、機能を充実させ、本格的な使用に対応している。

「CV－2000」、16万8000円。4月14日発売。

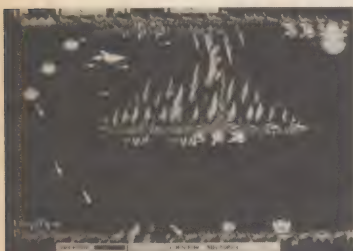
「CV－5000」、29万8000円。5月12日発売。

問い合わせ●セイコーエプソン㈱（☎0266・52・3131）またはエプソン販売㈱（☎03・377・7001）

コナミの新作ビデオ「グラII」&「コナミ シューティング ベスト」

コナミ工業は、「グラディウスII～GOFERの野望～」を、また、グラディウス、沙羅曼蛇、グラディウスIIの3作品をひとつにまとめた「コナミ シューティング ベスト」を、それぞれG・S・Vシリーズとして発売する。

G・S・Vとは、ゲーム・シミュレーション・ビデオの略で、すでに沙羅曼蛇、AJAXが発売されている。このシリーズは、以前にも紹介したとおり基板からダイレクトにビデオ化したもので、ゲームのオリジナル映像に矩形波クラブのミュージッククリップを加え、スーパーゲームプレイヤーのハイテクニック、全ステージのパーフェクトクリアの様子が収録されている。

●「グラディウスII～GOFERの野望～」：25分、カラー、ステレオ、HiFi、3500円

●「コナミ シューティング ベスト」：60分、カラー、ステレオ、HiFi、9800円。

いずれも6月21日発売。

問い合わせ●コナミ工業㈱（☎03・265・0557）

同人ソフト即売会パソケットI参加サークル募集中!

パソケット事務局では、パソコン同人ソフト、ゲームブック、パソコン同人誌等を集めた即売会、パソケットIを開催する。

そこでパソケットでは、新作発表、幻のソフト出品など、同即売会に参加したいサークルの募集を行っている。ただし、サークルに限らず、一般の参加（無料）も大歓迎なので、日頃の活動成果の発表の場を探しているサークルや、自作のパソコンゲームなどを持っている人はどんどん参加しよう。

なお、参加申し込みの第一次締切が5月末日なので、参加したい人は早めに申し込んでほしい。

即売会開催日時、場所等は次のとおり。

●7月17日(日)
AM11：00～PM16：00

●会場
家の光ビル（JR飯田橋駅下車、西口徒歩5分）

●参加費
1スペース（机半分、イス1脚）＝2000円。

申し込み、問い合わせ●パソケット事務局（〒111東京都台東区浅草郵便局私書箱108号 ユウユウ内 パソケット係）

カードメイト新発売

セガ・エンタープライゼスから、今年のTOY分野の新製品として「カードメイト」が発売された。

この商品は、最近のカードサイズ商品の人気に合わせて、カードサイズの玩具をと開発されたもので、厚さ8〜15ミリの超薄型、どれもポケットに入り、屋内外どこでも遊べる。

今回発売されたのは、本格的に弾を発射できるガンタイプの「ウージー」「コルトカスタム」と人気再浮上のベーゴマ遊びが楽しめる「バトルトップ」、小型バイクが勢いよく走り出す「ハングオン」、そして小型ヘリコプターが飛ぶ「サンダーブレード」の5種類。

価格はいずれも780円。

問い合わせ●㈱セガ・エンタープライゼス（☎03・743・7435）

カードメイト・シリーズ

コナミビデオの新作

ときめきアムステルダム

この作品は、1985年のイギリス「ロンドン・ウィークエンド・テレビジョン」で放映されたもの（日本未公開）。スコットランドの公立高校3年生トルーラブが、ホッケーの代表チームの一員として遠征したアムステルダムでの経験を描いた、愉快でちょっぴりホロ苦いラブストーリー。

原作・脚本はイギリスで活躍中の小説家、ウイリアム・ボイド。彼の作品「アイスクリーム戦争」はブッカー賞にもノミネートされたこともあり、他に代表作として「ア・グッド・マン・イン・アフリカ」「スター・アンド・バーズ」（映画化中）などがある。

主演は、「アナザー・カントリー」で好演したコリン・ファース。脇をビル・パターソン、ティモシー・スポールらが固めている。

カラー、ステレオ、HiFi、85分、字幕スーパー入り、1万4800円。5月30日発売。

ワット・ポーとぼくらのお話

この作品は、コナミが挑戦した、オリジナル・メルヘン・アニメ。

20年前、空を自由に飛び回る種族バードにつれさられた、村の守り神の一角鯨〝ワット・ポー〟を救い出すため、少年ジャムはバードの住む魔の山へ向かった。そこで出会ったのは、愛らしい少女セレーネ、一角鯨〝ワット・ポー〟、そしてバードが住む超近代地底都市だった。ジャムは〝ワット・ポー〟を助け出すことができるのか。

監督に「幻夢戦記レダ」の影山楙倫、キャラクターデザインに「宇宙皇子」のいのまたむつみという黄金コンビの復活。また、オリジナル・テーマソングを全国1500名から選ばれた少女が歌う。

50分、カラー、ステレオ、HiFi、1万2800円。

7月30日発売予定。

発売元：コナミ工業㈱、販売元：コナミ㈱

バックナンバーのお問い合わせ

ここにあげたバックナンバーは、お近くの書店で注文してください。どうしても手に入らないときは、直接小社へ現金書留で注文してください。定価(1冊390円。ただし'87年6・9・11月号'88年3・5月号420円、'88年1月号450円は除く)のほかに、郵送料が必要です。郵送料については、電話で下記へお問い合わせください。

問い合わせ先　〒102 東京都千代田区九段南2-3-26
㈱日本ソフトバンク出版事業部営業☎03・261・4095

●'87年3月号
特集・大波コナミノリまくりっ!!
●'87年4月号
特集・ビデオゲーム調査団走る!!
●'87年5月号
特集・冒険遊戯がうんとこしょっ!!
●'87年6月号
やっぱり、きっぱりナムコ特集
●'87年7月号
特集・血湧き、指おどる対マン勝負
●'87年8月号
特集・ホラーゲームで背筋がゾ〜〜!
●'87年9月号
寝た子を起こすMSX特集
●'87年10月号
特集・急加速セガ・パワフルレポート
●'87年11月号
特集・PCエンジンを追え!!
●'87年12月号
特集・RPGがおもしろくなってきた!!
●'88年1月号
特集・ボクにもできるゲームサウンド
●'88年2月号
新春バラエティゲーム特集なのだよ
●'88年3月号
めきめきタイトー特集だい
●'88年4月号
特集・シューティング・アクションゲーム教本
●'88年5月号
特集・失われた歴史への招待

定期購読の申し込みについて

書店で入手できない場合は、現金書留あるいは郵便振替(東京1-29307 ㈱日本ソフトバンク)にて住所・氏名・「BEEP」定期購読申し込みと明記のうえ、4,800円を添え、㈱日本ソフトバンク出版営業部宛にお送りください。

GAME OVER

●瓶を売ったことがある。貯った1円玉を銀行で両替したことがある。パンの耳を貰ったことがある。電気、ガスを止められたことがある。電車賃がなくて、歩いて帰ったことがある。頭髪を自分で切ったことがある。(連載びんぼー　くわ)

●帰途の感傷濃い朝経たなか、辞す別れはロココか。「いいよ」と広い手、みな感謝もの。悔いず行くのも野心かな？　見ている人よ、いいか？　心晴れ、川すじ彼方へ、さあ行こうよ、真価のとき。
(回文も今回で打ち止め・頭)

●ユーザー無視ともいえるパソコンの新機種ラッシュ。ソフトにもバージョンアップサービスというのがあるのだから、メーカーが本当にユーザーのことを考えているなら、ハードにもそういう制度を作ってほしいものだ。(TAKE)

●たのしみにしていた池内利栄ちゃんとの花見が、不幸にもおナガレになってしまい、すっご――――く！　残念です。こうなったら来月号では、"利栄ちゃんの誕生パーティー実況中継"をやるしかありませんよね、編集長殿！(T・S)

●今年もまた、花見もできず、団子も食わず、麹町の某インド料理屋でカレーばっかり食って、胃がボロボロになっちゃったよーん。桜前線を追いかけて、ツーリングにでも行こうかな。あーっ、季節感のない生活――!!(こんY)

●㊙の頭氏が今月号を最後に辞めることになった。BEEP一の真面目人間の彼が去るのは正直に言って痛いっ！　痛いがしかたがない。来月からは新人が加わる予定なので、彼を加えたメンバーでBEEPの新しい魅力を作るぞ！(K)

STAFF

Chief Editor	麻生健司
Editors	近藤　裕／新保利昭／武田浩二／石村　治／桑原　修
Designer	花本浩一／持田　哲／ドイノシューセイ／田中正義／富永三紗子／勝保正希／イースリープロダクション／ローラン企画
Illustrator	石黒　茂／鏡　泰裕／毘野弘子／嶋岡誠一郎／とよたかずひこ／長谷川泰男／溝口　格／山本　護
Photogragher	小阪和則／蒲生晴夫／宮脇基美／斉藤ふみお
Contributor	我流子／SHOTAN／スパーク炎上寺／TAKE ON!／たけじゅん／Dr.KILL／ドクトルだみお／氷水芋吉／堀　蔵人／三峰奈緒／雅／YAS
Proof reading	㈲アレフ
Printing	大日本印刷株式会社

7月号は6月8日発売
(一部の地域では発売が遅れることがあります)
来月号は特別定価420円よろしくね！

質問テレフォン

掲載した記事・プログラムについてのお問い合わせは、下記の時間に、下記の電話で受け付けています。時間外の場合や、下記の電話以外でのお問い合わせはご容赦ください。なお、ゲームのヒントに関してはお答えできません。

月曜日〜金曜日の午後4時〜6時
☎03・265・5819

BEEPスタッフ募集

BEEP編集室では、次のような人を募集しています。
①コンピュータゲームに関する原稿が書ける人。とくに、パソコンゲームなどの徹底研究ができるくらい実力のある人。
②文章は苦手でも、ゲームの腕はあるので撮影の手伝いなどができる人。モデル撮影などに協力してくれる人(写真をそえて)。
③プレゼントの発送・アンケート集計などの地味な仕事でもこなせる真面目な人。

以上、いずれも原則として18歳以上で東京近郊在住の人に限ります(男女不問)。地方在住の人でどうしてもBEEPで原稿を書きたい人は、当方に来なくてもできる企画(たとえば連載物など)を立て、サンプル原稿を書いて送ってください。十分検討のうえご返事いたします。

応募の際は、住所、氏名、電話番号、使用機種、年齢、とくにPRしたいこと、どのページをやりたいかなどを明記し、BEEP編集室スタッフ係あてに送ってください。

愛読者カード 〈6月号〉

★今月号を読んでいちばん言いたいことをどうぞ

★今月号の記事で、おもしろかったものをあげてください（いくつでもかまいません）

★今月号の記事で、つまらなかったものをあげてください（いくつでもかまいません）

★今後とりあげてほしい企画・ゲームを書いてください

★最近のＢＥＥＰを読んでいて感じたことを書いてください

VIDEO-GAME
ゲーセンで見つけた㊥新作

構成／SHOTAN・I
※このコーナーで紹介しているゲームは、たぶんロケテスト中のものです。

㊥新作を捜し求めて、都内のゲームセンターを歩き回って見つけた、SHOTANの情報コーナーだ！

UFO少女ようこちゃん
セガ／ビック東海

なぜかみょーちくりんな世界に入ってしまったようこちゃん。彼女を操り、もとの世界までもどるのがこのゲームの目的だ。

内容はシューティングもので、2面構成になっている。操作は8方向レバーと3つのボタン（ファイヤー、ジャンプ、ウェポンセレクト）。

1面は俯瞰画面のステージ。敵を倒すと出現するコインを集めて武器を買うんだ。2面は横スクロールで、UFOを倒してそれに乗れば空中浮遊も可能。とにかくハチャメチャ楽しいゲームだよ。

ダッシュ野郎
タイトー

バイクでアメリカ大陸を横断するレースゲームだ。

60位からスタートし、各レースで規定のランクに達しないとゲームオーバー。コースはオンロード、オフロードなど全部で6つだけど、とちゅうで暴走族やコンボイなどの妨害、列車の通過などもあって一筋縄じゃいかないんだ。

だけど、ヘリコプターの落とすアイテムを取るとスピードアップしたり、横にオプションバイクがついてライバル車を破壊できたりする。グラフィックもよくて、期待できそうな一作といえる。

地獄めぐり
タイトー

乱心したエンマ大王によって荒廃した地獄を救うため、高僧（プレイヤー）が地獄を旅するコミカルアクションゲームだ。

8方向レバーとジャンプ、攻撃用の2つのボタンで操作する。武器は地面に当たるとバウンドする球だ（ただし、バウンド回数には制限があるから気をつけて）。

また、パワーアップアイテムを取ると、火や雷などの強力な攻撃もできるようになる。ステージは全部で7つ。いかにも地獄！という感じの構成になっている。

ファーストダウン
タイトー

VSきょう体を使ったアメリカンフットボールゲームだ。2人同時プレイに加えて、2対1、2対2対戦プレイも可。

8方向レバーと2つのボタンでパス、キック、ジャンプしてタッチダウンを目指す（4ダウン目はパントキック、フィールドゴールもできる）。

これまでのフットボールゲームと違うのは、チーム選択ができること。パスプレイ、ランプレイ、ディフェンスと、チームにはそれぞれ得意、不得意があるんだ。だからプレイヤーのテクや好みに合わせてチームを選択しよう。

ブラステロイド
アタリ／ナムコ

銀河を支配するMUKORを倒す全方向シューティングゲーム（2人同時プレイ可）。パドルコントローラー＋3つのボタンで操作。ボタンはそれぞれショット、加速、変形に使う。マイシップは回転して全方向に進むことができるほか、アーマー、スピーダー、ウォーリアーの3形態に変形できる（それぞれ攻撃、移動、防御能力が変化する）。

ゲームは浮遊するアステロイドを破壊するとセクタクリアとなる。そして戦略的につぎのセクタをセレクトしてゲームを進めていくのだ。

デッドアングル
セイブ開発

さらわれた女性を救うため、マフィアに戦いを挑む一匹狼の物語。

ゲームは照準を操作して、現れるマフィアをつぎつぎと倒す3Dシューティングだ。もちろん敵も弾を撃ってくるから、そのときは画面上にいる自分をレバー操作でかわすのだ。ライフ制＋持ち機制だけど、一撃でアウトになることもあるので気は抜けない。

また、赤い敵を倒すと、ショットガンやマシンガンなどのアイテムが出現。ラストには個性的なボス（全部で6人）が待ちかまえているぞ。

セガ体感ゲーム第8弾 ギャラクシーフォースついに登場！

体感ゲームのセガからまたまたビックな新作が登場する。その名もギャラクシーフォース。あのスターウォーズを題材に、宇宙的で幻想的な空間をイメージして作られたスペース・シューティング・シミュレーションだ。

プレイヤーはコックピットに座り、右サイドのレバー（上昇、下降、旋回）と左サイドのスロットル（スピード調整）を巧みに操り、障害物や敵船からの攻撃をかわし、ミサイルなどで全シーンの要塞を破壊するというもの。

注目のきょう体だが、右サイドレバーの操作に合わせてコックピット全体が2方向に最大15度傾き、しかも左右それぞれが最大335度ずつ、計670度も高速に回転してしまう！

しかも、高性能16ビットCPUを3個も搭載しているのだ！　だから今まで以上にリアルなグラフィックスも楽しめる。もちろんサウンドだってバツグン。詳しくは来月号で紹介する予定だ。乞うご期待!!

今月の材料
グラディウスⅡ ゴーファーの野望（コナミ）
超絶倫人ベラボーマン（ナムコ）
Dr.トッペル探検隊（タイトー）

グラディウスⅡ ゴーファーの野望

コナミ

先月最終ステージ前半部分まで紹介したグラディウスⅡだけど、その後ゲームの内容が一部変更（新しいステージが追加された）になったんだ。そこで今月は新たに加わったステージと最終ステージ後半部分の紹介&攻略法をやっていこう。

すでにゲーセンに出回っているグラディウスⅡだけど、みんなはもうプレイしてみたかな？ 迫力あるグラフィック。プレイヤーを飽きさせない変化に富んだステージ構成。とにかく一度やったらもうやめられない「ハマリ」ゲームであることは間違いない！

ところでそのゲーム内容だが、先月紹介した後、若干変更があったのだ。具体的には結晶ステージとモアイステージの間に新たに火山惑星ステージが追加されたのだ。

そこで今月はその新しいステージと、先月できなかった最終ステージ後半部分についてやっていくことにする。

これがグラⅡの逆火山だ。オプションを固めて連射しろ。

上にあるスクランブルハッチを破壊しておかないとこうなるぞ。

ステージ4 火山惑星ステージ

一見グラディウスの逆火山ステージにとてもよく似ている。スタート地点近くでは、地上と天井に砲台が多数配置されている。画面に現れたらすぐにミサイルかリップルレーザーで破壊すること。また、ジャンパーやダッカーにも注意しよう。

そしてこのステージでもっとも難しいのが中盤あたりの逆火山だ。ここは噴火が激しいので、オプションを横に並べて連射。噴火が止むのを待って通過すること。後半多数現れるスクランブルハッチは、出現と同時に破壊しよう。

ボスのデスMKⅡは、はじめハッチから5方向にミサイルを発射してくる。ここではミサイルとミサイルの間をすり抜けるのではなく、ミサイルのひと塊すべてをかわすようによけよう。そしてミサイルを撃ってくるハッチを破壊すると、つぎは波動砲を撃ってくる。波動砲は一定の間隔で発射されるので、うまくタイミングをはかりながら中央のコアを狙おう。これでステージ4クリアだ。

ちなみにこの火山惑星ステージは、2周目になると地形

逆火山ステージのボス。前方のミサイルは上か下でかわすこと。

ハッチを破壊すると波動砲を撃ってくる。よく見きわめてかわそう。

いよいよ最終ステージだ。前方の砲台は出現と同時に破壊せよ。

上下のスクランブルハッチはザブⅢが出現する前に破壊せよ。

がまったく異なってしまう。

もちろんムズイ！

ステージ7 最終ステージ

今回の変更でステージ数が増えたのかと思ったら、じつは前回6ステージだった敵要塞ステージと最終ステージだったゴーファー艦内ステージが合わさって新しくステージ7になったんだ。だから全体のステージ数は変わらない。

ところで先月号では中間要塞まで紹介した。あのときボクは「中間要塞はとても強い」などといってしまったが、その後の調査によってかんたんな攻略パターンを発見できたのだ。

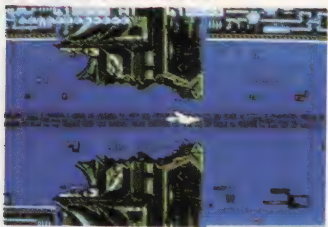
まず、中間要塞が出現したら下の○○○（○○○はコナミの報道規制）の前に自機を置く（○○○に自機が少し触れる程度がベスト）。これで中間要塞の砲台はレーザーを撃ってこなくなる。そのとき上のハッチから出現するダッカーは、2ウェイミサイルで破壊しよう。もし、2ウェイミサイルがなければ、上のハッチの前にオプションを置いてレーザーやリップルなどで破壊する。あとは中間要塞の自爆を待つだけだ。

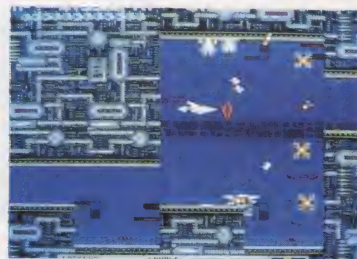
中間要塞の後は床と天井がせり上がる地帯だ。カベがピカピカと光ったらせり上がる合図だ。すばやく画面中央あたりまで避難しよう。またこのあたりで現れるスクランブルハッチは出現と同時に確実に破壊しよう。

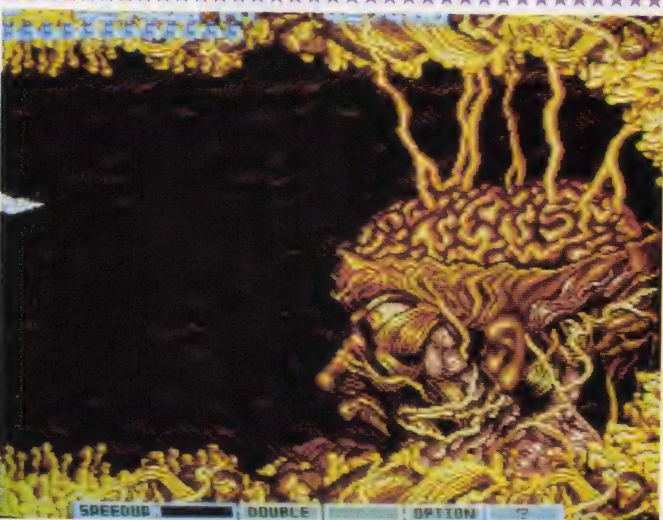
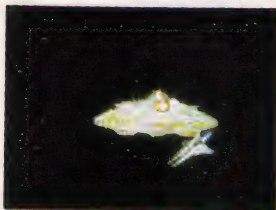
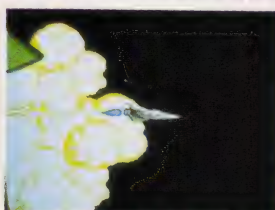
ここを抜けると少し広いところへ出る。すると後ろから不気味なカニ型のロボット、クラブがゆっくりと出現する。しかし、こいつは破壊できない。よけ方はまず、足を上げたときうまくその間を通り抜け後ろ（クラブの左）へ出る。クラブはいちばん前(画面右)へ出てから後ろへもどってくる動きを2度繰り返す。もどってきたときはうまく足の間に入ればいい。そして2度目にもどってきたときはそのまま足の間を通り抜けて一番前に出るのだ。これでクラブはクリアできる。ここではクラブよりもまわりのダッカーに注意しよう。

いよいよ最後、ゴーファーとの対決。といってもここはゴーファーの頭の血管らしきものを破壊するだけなので楽勝！ 無事クリアした後のデモはカッコイイぞ。そして2周目に挑戦!! というわけだ。

（文／ATARI KAD）

これが中間要塞だ。まともに張り合っても、まず勝ち目はない。

なんとか中間要塞をクリアすると、しばらく攻撃が止む。

ザブⅢが無数に出現する。画面のいちばん前に逃げろ。

写真ではわかりにくいけど、まわりの壁がせり上がるのだ。

なんだぁ！ この2本足は？ もしかして、カニ型ロボット!?

やはりカニ型ロボットだった。足の間に入ってかわすしかない。

惑星グラディウスにふたたび平和がもどる！

大音響の中から、例によってビックバイパーが現れた。

こいつが最後のボス、ゴーファーだ。でも、攻撃してこない。

超絶倫人ベラボーマン

ビデオゲームにもいろいろあるけれど、1コインでこれほど笑えるゲームはないんじゃないかな!?

ナムコ
©ナムコ

ストーリー

世界征服をたくらむ悪の博士、爆田博士がついにその野望を実行に移した。彼は自分の作った物質転送装置で爆田ロボット軍団、海底生物群、サイボーグ忍者を操り、世界中をパニックに陥れようとしていた。

そのころ、ごく普通のサラリーマン中村等は、会社からの帰り道にアルファー遊星人と遭遇した。遊星人は中村に筐状の物質と棒状の物質を手渡し、その力を正義のために使うよう啓示した。

この2つの物質に銀を近づけると、体がコイルのようになり、ベラボーなパワーを発揮できるようになるのだ。中村は自らを筐棒マンと名のり、正義のために戦うのだった。

一部で「源平モモ」などといわれていた(?)ベラボーマンがついに登場した。ところでこのゲーム、一度プレイしてみればわかることだけど、とにかくいろいろな操作をマスターしなくちゃならないんだ。そこで今回は、まず操作方法から説明していくとしよう。

彼が爆田博士。この髪型は最近の流行! なわけないって!!

ストーリー画面。ベラボーパワーで悪の野望を打ち砕け!

コントロール

プレイヤーは8方向レバーと新方式ベラボースイッチ2つを使用する。このベラボースイッチとは、プレイヤーがたたくボタンの力を感知して、3段階の攻撃(あるいはジャンプ)ができるというもの。

2つのボタンは攻撃とジャンプ用。それぞれレバーと連動させて使うんだ。

●レバー右(左)……はじめはプレイヤーが右へ歩く。ずっと右へ倒し続けると走りだす(左はその逆)。このときジャンプボタンを押すと、その強さによって3段階にジャンプできる。

また、攻撃ボタンを押すとパンチ(これも3段階)を繰り出す。

●レバー上……レバーを上で攻撃ボタンを押すと斜め上にキックする。上から攻めてくる敵に有効。ただしジャンプ中はキックしても前方のみ。

●レバー下……ベラボーマンがしゃがむ。また、レバーを右下(左下)に入れると腹ばいになって前進。ジャンプボタンを押すと動きが止まり、攻撃ボタンでヘッドバットが繰り出せる。

●ジャンプ中……攻撃ボタンでパンチ、キックを繰り出す(パンチかキックかはジャンプボタンの強さによる。どちらも前方のみ)。このときベラボーマンの動きは止まるので空中浮遊といった大技もできる。また、レバー併用で斜めジャンプも可能だ。

さて、ここまでは地上のステージの操作だ。ベラボーマンには、このほか水中

とりあえずアルファー遊星人の指示に従えば、ここはクリアできる。

物質転送装置でベラボーマンを苦しめる爆田博士。

土管から、どいてくれないドカンガー。キックで倒そう。

勝負だ。宿敵のブラックベラボーを倒すのだーっ!

トーテムポールのウンババ。とりあえず脳を倒しておこう。

"ベラボーマンおにぎり"を食べると、ライフが回復するぞ。

アイテム表

アイテム	効果
おにぎり	ライフメーターが3目盛り回復する。
ラーメン	ライフメーターが8目盛り回復する。
すし	ライフメーターがかなり回復する。あまり出ない。
貫通拳	パンチやキックに触れたすべての敵に強いダメージを与えられる。ただし、回数制限がある。
波動弾	射程の長い貫通弾を発射できる。ただし、回数制限がある。
新幹線	そのステージの最後のボスまでワープする(場合によっては取らない方が有利なこともある)。
ドリンク	20秒間無敵になる。無敵の間は体が点滅する。
スカ	ハズレ。取っても何の効果もない。

のステージもある。水中では、シューティングゲームになって、コントロールの方法もガラッと変わってしまうんだ。

●レバー……8方向移動。
●攻撃ボタン……強弱にかかわらず前方にミサイルを発射。
●ジャンプボタン……強弱にかかわらず下方にミサイルを発射。

ところでベラボーマンでは地上、水中にかかわらず、1度の攻撃では1つの敵しか攻撃できないということに注意してほしい（アイテムがあれば別）。また、強いパンチを繰り出すときにスキができることも要チェックだ。

あったりー！

このゲームにもちゃんとアイテムがあるんだ（表参照）。アイテムは各ステージにセットアップされているものと、敵が落とす福引券を10枚集めると現れる福引男から出現するものがある。福引男から出現するアイテムはすべてランダムだから、これは祈るしかないね。

アイテムは出現してから数秒たつと消えてしまうのですばやく取ること。また、福引券を10枚以上取ってラウンドクリアすると、福引男がおにぎりを出してくれるのでこれも必ずいただこう！（なお、10枚以下の余りは次のステージに持ち越しになるよ）

シーベラボーに変身！ ヘビクラゲを下方ミサイルで倒せ

ベラボー参上！

では、これからステージ紹介をやっていこう。

●ステージ1

ここはプレイヤーに操作感覚を理解させるためのトレーニングステージだ。ここでは中村に変身能力を授けたアルファー遊星人がいろいろ指示を出してくれるぞ。いわれるままに操作しよう。

爆裂魚は先頭を倒せば、あっけなく死んでくれる。

ダブルドラゴン。がんばれば本体も倒せるよ。

●ステージ2

さて、ここからが本番だ。ザコ敵をパンチやヘッドバットで倒してズンズン進もう。土管の中に潜むドカンガーは、キックで倒しておかないとミサイルをバシバシ撃ってくるぞ。

虚無僧は2発で倒せる。下の竹ヤリが痛そうだ。

ステージ後半には磁石ロボットのマグネイザーPーが現れる。磁力に触れるとジワジワとパワーを吸い取られてしまう。うまく頭部を狙って2発ヒットさせよう。

ボスはトーテムポールのようなウンババだ。体のいろいろな部分からオノやらスライム（？）やらを吐き出してくるんだ。しかも回転している部分は要石のようにドスンと落ちてくる。

こいつは脳ミソを先に壊してしまえば回転している部分も破壊され、さらに残ったパーツも一撃で倒せるんだ。

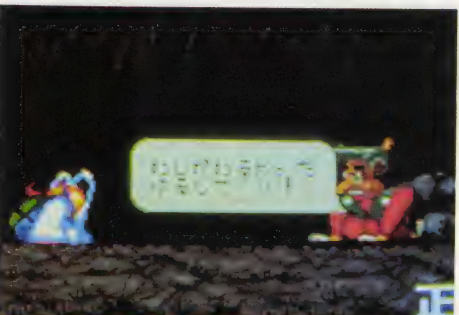
さて、最後に待ちかまえているのが宿敵ブラックベラボーだ。ベラボーマンと同等の力を持つのだが、じつはスキが多いという弱点がある。ジャンプキックしたとき攻撃すれば、かんたんに倒せるはず。

ベンジャミン2人。少しは自重しろよな！

ブラックベラボーを倒したら、福引男からおにぎりをもらってステージクリアだ。

●ステージ3

さきほどとはうって変わって海中シューティングシーンだ。ここではアトランティス海底生物群が襲ってくるのだが、横スクロールシューティングに慣れてさえいれば問題はない。

ただ、固定砲台のイソギンは画面外に消えた後も弾を撃ってくるので、なるべく早めに倒しておこう（敵弾はミサイルやキックで破壊できる）。また、海底では速くボタンをたたいても連射はできないんだ。悪しからず。

バブルボールは残すと風船爆弾をたくさん出してくるぞ

ボスは2つの首を持つ竜、ダブルドラゴンだ。弱点は頭で、2つの首を破壊するとステージクリアだ。

●ステージ4

ここは忍者のシーンだ。はじめになぜか現れる迷彩服を着た兵士は軽くあしらおう。鉄玉の間を舞うホッピング忍者が出現した後、（クロコダルマに似てる）忍者や虚無僧が爆弾を投げつける。さらに下からはコウモリまで襲ってくるぞ。ウカウカしてるとどんどんパワーを吸い取られてしまうので注意しよう。

ボスはベンジャミン大久保彦左衛門。大きくジャンプして手裏剣を投げたり、音声合成で「ピーッ（報道規制）」と言ったりするヘビメタ忍者だ。着地したときを見計らってパンチを連打しよう。意外と弱いけど2人同時にやってくるので気をつけよう。

ネームエントリー前のデモ。なかなか笑えるね。

こいつ本当に心入れかえたのかよー。あっ、これが改心の一撃か!?

こいつはきてるぜ！

さて、残念だけど今回はここまで。ベラボーマンの楽しさ、少しはわかってくれたかな？ とにかくキャラクターや設定がユニークで、1人でプレイしている間にも何回となく、グフグフグフっと笑いが漏れてしまったほどだ。キミはこの笑いにどこまで耐えられるか、ぜひ試してほしい。

（文／SHOTAN）

Dr.トッペル探検隊

タイトー

完全攻略を目指してタイトー中央研究所へ向かった雅であったが、トッペルの分厚い難度の壁に阻まれて、残念ながらラストまで見ることができなかった。おまけに腕はボロボロ。こりゃまいったぜ！

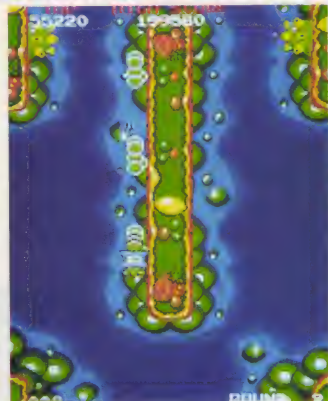
ツる指蛙知らず

そんなわけで、私が取材先で腱鞘炎になりかかった雅です。どうしてそうなってしまったのか？　みーんなこのゲームが悪いのだ！　ま、それだけおもしろいから、ついついハマってしまうというわけなんだな。で、ゲームなんだけど、4月号で内容は紹介済み。だから今月は「ハマリからの脱出法――ビギナーだってゲームしよう」ということで、トッペルのラウンド1から4までの攻略法と立ち直り方をメインにレポートしよう。と、いうわけで、黙って私についてきなさい！

スクロールにつぶされることを利用してペルを前方に束ねる。

アイテムの出る順番は決まっているので、なるべく逃すな。

Dr.トッペルの法則

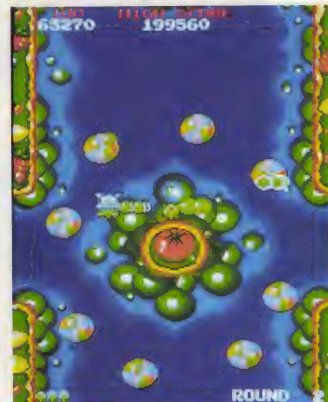
このゲーム、とにかく敵の弾数が異常に多く、しかもキャラクターが細かいときてるからちょっとしたミスでも命取りになる。シューティングの得意でない初心者にとって、かなり装備が整った状態から丸裸にされてしまうというのは、それだけでもハマッタといえるだろうね。しかし意外とかんたんに立ち直る法則があるんだ。

壁にピッタリくっついていれば、前から来る敵弾に当たらない。

それはやられてから最初に出現する2編隊をやっつけておくと、それ以降の編隊はすべてオプションとなるペルを出していくのだ（ただし、最高4機まで）。

だからもしやられてしまったら、なるべく画面中央より上で、ちょっと無理してでも編隊を2つ以上やっつけるようにしよう。

このほか壁際に張りついた固定物のうち、短い間隔でたくさん弾を吐く敵は、自機を壁にピッタリくっつけていればかんたんにかわせるんだ。敵弾は自機スレスレをかすめて行っても絶対に当たることはないからね。ただし、狭いところでは空中物との混合攻撃によって、逃げ道を塞がれやすいので固定物はなるべく早く倒しておこう。

以上がトッペル攻略のもっとも一般的な法則だ。では、各ラウンドの攻略法をやっていこう。

ラウンド3　このあたりは編隊が多く出現するので立ち直りやすい

タカラフジツボを破壊し、風船を抜けるときはペルをもどして！

ラウンド2の難所では、このように先制攻撃を仕掛けるとラク。

ラウンド1

とりわけ難しいところがないので、ここでは先の面のためになるべく装備を整えておこう。ペルのフォーメーションは弾を集中できるように前方に集め、レバーを上下に動かしてペルを重ね、なるべく当たり判定を小さくしよう。

それからゲームスタート後3回目のムレスマシ（青色の空中物）の編隊とハガネマリモ（横道から出現する緑色の丸いやつ）の手前に出てくるハサミウチワ（両サイドから自機を挟み撃ちしてくる空中物）は絶対に全滅させておこう。スピードアップ、パワーアップが確実に出現するからだ。

そして、ラウンド1のボス、ドウラクガニは、画面左上で待機、出現と同時に左ハサミ、右ハサミの順で破壊しよう。

ラウンド2

スタートするとすぐに、メ

どちらか一方の前足を集中的に攻撃しよう。

ラウンド4 道順を覚えて、臨機応変にフォーメーションチェンジ

目が回るほど弾数が多くてムズイ。ヒトデは画面下方で撃とう。

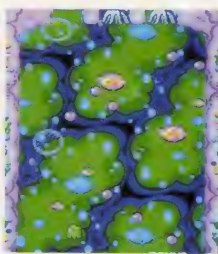
クラヒトデが急速に迫ってくる。ペルがついていたら自機を取り囲んでバリアがわりに、なければなるべく1ヵ所でジッとして連射でやりすごそう。

画面中央に小島(?)が見えてきたらそれはホネカブトウオ出現の合図だ。ペルを前方に集中し、胴体に40発当てて破壊しよう。残った頭部は

沙羅曼蛇で慣らした諸君には、かんたんかもしれぬが……

バリアとして使えるぞ。

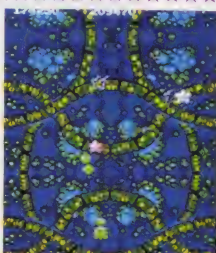
で、この先はこれがないとかなりシンドい。というのも、固定物オオツブテタイラガイ(ノーマル弾で16発も当てないと壊れないし、短い間隔で弾を出す)の密集地帯があるからだ。壁寄り、前方集中連射を頭に入れて画面上方で対処せよ。

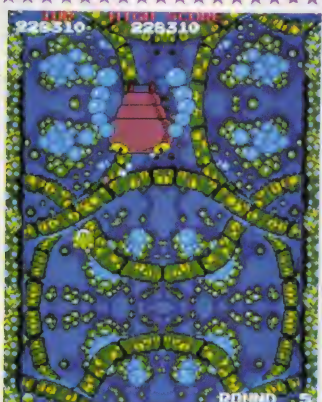
カワヤツメ(首の長いヤツ)が出現したら密集地帯は間近だ。真ん中の島を挟んで左右に道が分かれるから、出現の早いほうに先制攻撃をかけ、なるべく両方壊すようにしよう。これで背後からの攻撃を防げるぞ。

ここを抜けると破壊不可能のフウセンモドキの輪の中にワンナップアイテムのツボがあるので、ペルが1つでもあったら自機の横につけて撃ちまくれ。48発で破壊できるぞ。また、輪の中に入るときはペルは固定しちゃダメだよ。

最後のボスはグラディウスのビックコアの要領で攻撃すればラクラク倒せるぞ。

このラウンドは後半から難しくなる。テッポウマイマイの群が出現したあと、道が細くなる。その後ラウンド2で苦労したオオツブテタイラガイが左右にいて道を塞いでしまう。このときペルがあれば右か左のどちらかに集中させ、道の真ん中で片方ずつ壊していくのがベストだが、ここで多くのプレイヤーはハマッてしまうのだ。

そこで攻略だが、なるべく画面上方に自機を置き、道が広くなったと同時に左右どちらかの壁にくっつき、片方だけ破壊して進むのだ。とにかくここでは無理にパワーアップしようとせず、いかに自機

ラウンド5、いきなりヒトデが出現するので気をつけよう。

を生かすかが、先へ進むためのポイントになる。

さて、ボスのオオミドリガメは4本の足から弾を出してくる。前足から1本ずつ順に破壊すること。こいつは2分間放っておくと逃げてしまうので、自信のない人は逃げるまで弾をかわしながら待つのもいいかもしれない。

スタート時に出てくる空中物はほとんどラウンド1と同じなので、なるべく撃ちもらさないでパワーアップしておこう。厄介なのがピンクのキマグレヒトデの存在だ。自機に向かって素早く突っ込んでくるから、画面下方で左右に動いてかわそう。しかしこのとき、固定物がじゃまになるのではじめに固定物、下がってヒトデというパターンで攻略しよう(もし、ペルがあったらバリアにしよう)。

さて、後半は道が狭くなるのだが、ほとんどの固定物は左側にあるので、右側を進んで行けば問題ない。

その先ラウンド6に出てきたハガネマリモが2ヵ所で出てくる。1つ目は左からまっすぐ右へ抜けるのだが、このときオオツブテタイラガイをどうしても避けられないので、右端に自機を寄せ、破壊してからすぐ左へ移動する。

そして2つ目のマリモは左から右斜めへあたかもボールがバウンドするように動く。左にいないと押しつぶされてしまうぞ。

その後、オオツブテタイラガイ4つとキマグレヒトデのめちゃくちゃハードな混合攻撃が待っている。弾を引き寄せるように細かく動きながら気合いと集中力でクリアしてくれ。

最後のボス、ミツゴキンチャクは左から順に1つずつ、なるべく上下に動いて攻撃しよう。

とにかく、敵のパターンよりもコースと固定物の配置を覚えるのがこのゲームのコツだ。というわけで、みんなの健闘を祈る。

(文/若きホルモン・メメント・モリ)

ホネカブトより左のツブテタイラガイから先に倒していくこと。

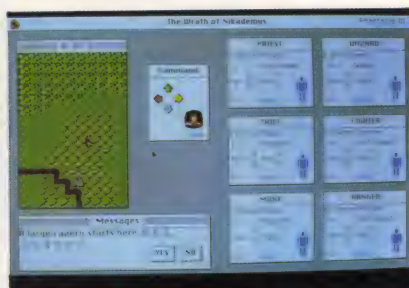
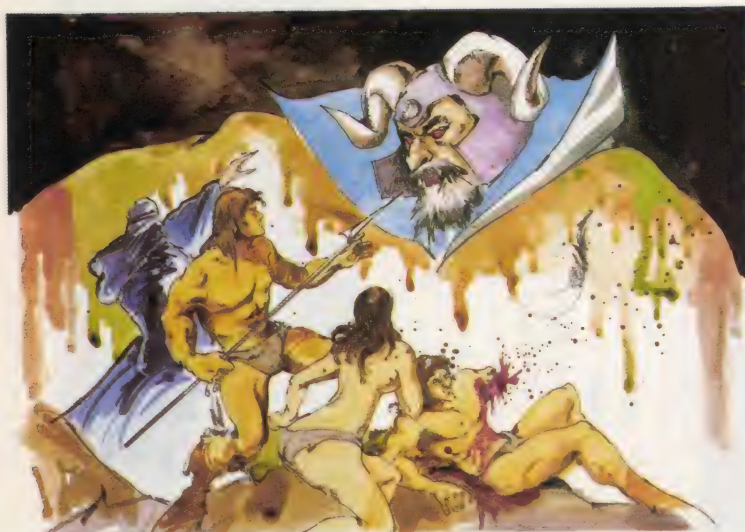
風船はアミダくじのような進路をとるので油断禁物!

ナマズはヒゲから先に壊しておけば弾は少なくなるんだ。

さあ、いよいよラウンド6だ。この先は開発者でさえナカナカ……

ちょっと硬目がそろっちゃいました——

今月の材料

- **ファンタジーIII** スタークラフト PC-98シリーズ（9,800円）
- **VIETNAM 1968** スキャップトラスト PC-98シリーズ（9,800円）
- **EARL WEAVER Baseball** EA PC-98シリーズ（9,800円）
- **司政官** パンプキン ヘッド PC-98シリーズ（7,800円）
- **エグザイル** 日本テレネット PC-88SR以降（予価7,800円）
- **R・タイプ** アイレム X68000（予価7,800円）

地上では馬の絵が移動する。

ファンタジーIII スタークラフト

あのファンタジー

ファンタジーシリーズもいよいよ3作目に突入。でも、「ファンタジー」と聞いただけじゃどこのRPGかわからない人もいるんじゃないかな？「ファンタジー」ってつくRPGはたくさんあるからね。たとえば「ファイナルファンタジー」、「ファンタジーナイト」、「ファンタジアン」……と3つしかあげられなかったけど、まだまだたくさんある。そんな中で、この「ファンタジー」シリーズは、アメリカのAPPLE版からスタークラフトが移植した本格的RPGなんだ。BEEPでもI、IIは紹介しているから覚えているだろう。しかし、I、IIは画面的にイマイチ派手さがなく、爆発的なヒットにはならなかった。そこで、スタークラフトが考えたのは「プレイヤーに視覚的インパクトを与えなければいけない！」ってこと。今回の「ファンタジーIII」はプレイヤーを驚かす要素がふんだんに盛り込まれているので非常に期待できるぞ。おまけに、シナリオもオリジナルのままなのでおもしろさも損われていず、キミを驚かせてくれるはずだ。

戦闘では前、中、後のフォーメーションが組めるのだ。

片手と片足がもげているキャラ。断末魔の叫びが聞こえる……

恐怖のデーモン登場。こいつがやたらに強いんだ。

懲りないニカデマス

それじゃあ、ストーリーからいってみようか。その昔、ジェルナー島とフェロンラ島は、悪の権化ニカデマスによって侵略を受けた。しかし、勇敢なる冒険者によってその侵略は阻止された。ニカデマスは滅びたかのように見えたが、再びその毒牙をむきはじめた。今度の標的はスキャンドル島である。再三の侵略に腹を立てた冒険者は、今度こそニカデマスの息の根を止めるべく立ち上がった。しかし、いつものようにニカデマスの居場所はわからない。まずは、情報

ファンタジーお得意の自動マッピング機能は健在!!

地下に重要な部屋を発見。ギルモアを助け出せという命令が下った

収集から始めなくてはならない。

冒険者はギルドで仲間を集めると町の近くの公文書保管所へと足を運んだ。しかし、そこもすでにモンスターの住処になっていた……。

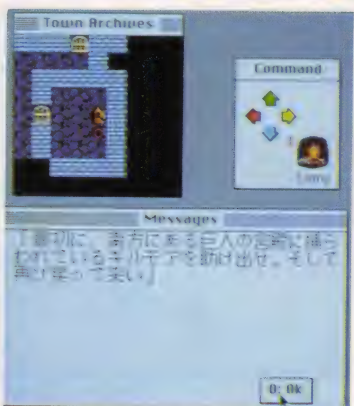
果してニカデマスの息の根を止めることができるのだろうか！

おっしゃれーな、画面がすごい

まあ、画面写真を見た人はマッキントッシュの画面みたいなんでかなり驚いたんじゃないかな。これまでの日本のゲームでは見られない斬新な画面構成で「おぉー！」と感嘆の声をあげること間違いなし。

さらにすべての操作がマウスでできる。たとえば、ゲームスタートのときは、画面にスタートできる町のグラフィックがずらっと並んでマウスで選択する。そして、町ではそれぞれの店やギルドがグラフィックで表示されているので、行きたいところを選べるんだ。さらには地上や地下迷宮を歩くときは画面上に上下左右の矢印が出ているので、進みたい方向をマウスでクリックすればＯＫ。

とにかく、なにからなにまでマウスで操作できるので、なんかすごくエラクなった気分（どんな気分なんだ！）。でも、キーボードでも操作できるのでわざわざマウスを買う必要はないぞ。

スクロールはゲームを解く重要なキー。じっくり読もう。

これが町の画面。行きたいところをクリックするだけでいいんだ。

弓矢は、強力アイテム！

IIの戦闘では「投石」というコマンドがあったの覚えてるかな。そう、敵に向かって石を投げつけるという、なんとも笑ってしまう攻撃方法だ。

しかし、IIIでは「投石」のかわりに「弓矢」になった。弓矢は投石なんかより数倍威力があるから、非常に有効な攻撃なのだ。

戦闘の話が出てきたので、ついでにステイタスの話もしておこう。ファンタジーシリーズは、ムリのないリアル性を追求したRPGだ。ステイタスもかなり細かく設定されていることは有名である。IIIでは、さらにリアルさを追求している。敵と戦って負傷すると腕がもげたり、足がふっ飛んだりしてしまうのだ。

しかし、これはオカルトゲームではないので実際にアニメーション処理で腕がもげたりはしない。具体的には、ステイタス画面に出ている人間型のグラフィック表示で、腕が取れたり足が取れたりするのだ。戦闘時の負傷の影響は、非常に大きい。たとえば、右手が負傷したりすると攻撃ができなくなったりする場合もある。負傷は、強力な治癒の魔法やポーションがあれば回復できるが、なくなってしまった腕や足はそうかんたんには回復しない。こうなったら速やかに町にもどって療養したほうがいい。

以上がIIIの特徴的なところ。その他の戦闘方法はI、IIと同じである。

これだけのステイタスがあるからこのゲームはおもしろいんだ。

戦闘ポジションが決められる

IIIで加わった目新しい点は、まだまだあるぞ。

まず、戦闘時のポジションが設定できるようになった。ポジションは、フロント、ミドル、バックに分かれている。フロントは、モロに攻撃を受けるが敵にダメージを与えやすい。バックはその逆で負傷したキャラクターなどを後方に退かせればダメージを受けにくくなる。

ところで、ファンタジーシリーズのダンジョンは、プレイヤーが歩いたところが自動的にマッピングされるタイプだ。I、IIではダンジョンのマップをいくつかセーブできたが（ちなみにI、IIはランダムでマップを消していたんだそうだ）、IIIでは一つしかセーブできなくなった。だから、一つのダンジョンを調べている間に違う迷宮に入ったら前のダンジョンのマップは消えてしまうので注意しよう。さらに、町に入るときに出るビジュアルも、コマンドで選択したときにのみ見ることができるようにしてある。だから、見たくなければ同じビジュアルを何度も見なくてもすむわけだ。

ということで、「ファンタジーIII」の紹介を終わりにするが、今回のIIIは本当に力が入ってる。画面的にもシナリオ的にもおおいに期待させてくれるソフトである。

（文／たけじゅん）

魔法をかけるシーン。今回は魔法表を見なくてもよくなった。

VIETNAM1968

スキャップトラスト

移動しているときの画面。操作はすべてマウスでＯＫ。

頼れるのは、自分のみ！

1967〜68年のベトナム戦争における、小規模な戦いをシミュレートしたのがこの「ベトナム 1968」だ。

このゲームは、とにかく頼れるものは自分のみ！という過酷なベトナムの戦闘を生々しく再現することに全力を注いでいる。戦争というより熾烈なサバイバルといった内容だ。

まずは部隊の編成

部隊表で部下の体調や姿勢、装備状況などがわかる。

プレイヤーの目的は、ブラボー中隊の第2小隊（ブラボー・ツー）に軍曹として配属され、中隊長の指令を実行すること。指令の内容は待ち伏せ、追跡、陣地戦など全部で10種類以上。指令は、次第に困難になっていく。

指令が決まると、ブラボー・ツーに所属する34人の中から、そのシナリオで定められた人数の部下を選ぶ。小隊には新兵もいれば、ベトナム戦のベテランたちもいる。もちろんベテランだけで組めばそれなりに強い部隊になるが、性格のヒネたベテラン兵ともなるとブーブー文句ばっかりいって経験不足のプレイヤーには手に負えないかもしれない。それに、新兵たちをベトナムの恐怖に耐えうる立派なソルジャーにするのも軍曹の役目だ。

兵隊は、それぞれ諜報、医療、破壊、武器、通信などの特殊技能をもち、通信に優れていれば通信士の代わりを、医療に優れていれば医師の代わりができる。特殊技能のほかにも、体力、筋力、瞬発力、集中力、視力、嗅覚、聴力、そして経験値のパラメーターがあるぞ。

戦闘開始！

戦場となるのは、ジャングル、森林、湿地帯、水田など。画面中央の視界ウインドーに自分から見た景色が表示されていく。

移動中は、通常の移動以外にも、すぐに戦闘体制に入れるように中腰になったり、敵に見つかるのを避けるために伏せることができるし、身体の向きを変えずに平行移動ができる。だから、一定の方向に銃をぶっぱなしながら移動するなんてことも可能だ。また、視界ウインドー上でカーソルを移動してやれば、その付近に潜んでいる敵や罠などを探知できる。でも集中力の低い者や視力の弱い者が探しても、なかなか探知できないぞ。それに、油断すると後ろからベトコンにナイフで喉をグサッとやられてしまう。

姿勢に応じて視界もちゃーんと変化するのだ。

みせしめに殺すことも……

使用できる武器には、M16ライフルやM60重機関銃などのほかに、グレネードランチャーやロケットランチャーなどもある。また、ヘリを呼ぶための発煙弾や敵をあぶり出すときに有効な催涙弾、追跡を妨害するときに有効なクレ

イモア爆弾なんてのもあるぞ。

いったん戦闘が始まると、武器の準備ができているものから自動的に戦闘に入る。自分の戦闘は、武器を選び、どこに向けて発射するかを視界ウインドーで示すだけ。全員の戦闘の状況はメッセージと視界ウインドーに表示される。戦闘の際、気をつけなければならないのは新兵の誤射だ。銃の扱いもままならない彼らは、誤って味方を撃ってしまうんだ。

戦闘時以外でも武器の使用は可能だ。瀕死の重傷を負って助からない者を楽にするときや、気に入らない部下をみせしめのために撃ち殺すこともできる。ただし、プレイヤーの行動はつねに部下の感情に影響するので要注意。

とにかく、ベトナムの極限状態において作戦を遂行しなければならない軍曹の苦悩をいやというほど体験できる本格派戦術シミュレーションだ。

（文／村上和也）

戦闘画面。右前方に火の手が上がった！

傷ついた兵士に止血を行う。他にも外傷と骨折モードがある。

司政官

パンプキンヘッド

ニュータイプのシミュレーション？

第1回日本SF大賞受賞、眉村卓原作の「司政官」がパソコンゲーム化される。

今まで、シミュレーションといえば、戦争ゲームっていう感じが強かった。たとえば、自分の国の周りに敵の国が存在していて、全部の国を征服すると勝ちっていうやつ。だけど、司政官はチョット違う。広大な星々を統治している地球連邦を舞台にプレイヤーは最初から惑星の最高権力者としてスタートする。そして、その惑星に内在している諸問題を解決しながらゲームを進めていくんだ。

官僚ロボット扱え！

そこで、プレイヤーの手足となって働いてくれるのが、ロボット官僚群。ロボットにはさまざまなタイプ（行政、治安、防御、調査、攻撃）があって、それぞれの目的にそって行動する。シナリオは、4つあって、それぞれの目的は、産業の促進、原住民と植民者の融合、動物の移送、惑星に住んでいる原住民と植民者を惑星外に退去させるといったもの。コマンドには、行政、治安、経済、人事、放任の5つがある。5つのコマンドを駆使して、キミは1人前の司政官になれるか？　今回は、かんたんな紹介だったけど、機会があれば、もう一度……。

（文／我流子）

前任の司政官が、赴任する惑星のデータを教えてくれる。

惑星マップ。この惑星に発展をもたらすのが、今回の任務。

細かく設定されているデータ。すべてのエリアに気を配ろう。

XZRエグザイルド

日本テレネット

時は、20世紀末。世界は、第3次世界大戦勃発の危機にあった。だが、時を超えて、中世暗黒のペルシャから1人の勇者が現れた——。

日本テレネットの新作「エグザイル・破戒の偶像」は、RPGの要素が濃いアクションゲームである。ゲームの舞台は、中近東。怪しげな宗教がからんだストーリーだ。で、出てくるアイテムがびっくり。ドラッグと総称されてマリファナとかアスピリン、おまけにシャブなんてのもある。

ゲーム進行はパーティーを組んで移動する地上面や、屋内の2Dアクションシーンがあり、しっかりした作りになっている。（文／たけじゅん）

XZR エグザイル 破戒の偶像

敵のアジト発見！　しかし屈強な門番がいるので侵入は難しそう。いきなりフェンシングしちゃうボスキャラ、じつにトートツ。

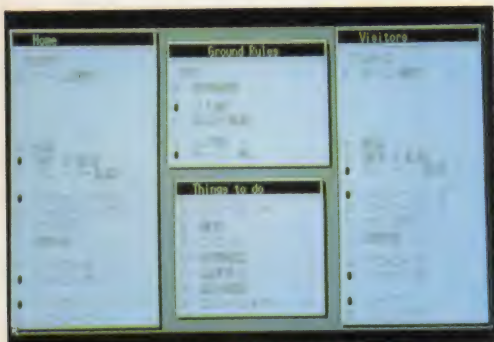
EARL WEAVER Baseball

EA

究極(?)の野球ゲーム

今回紹介するのは、「アールウィーバー　ベースボール」じゃ。

ゲームの内容なんじゃが、これがすごいの一言じゃ。野球ゲームの命ともいうべきデータの項目がバッター、ピッチャーあわせて79個もあるのじゃぞ。細かくいえば1人のバッターは、44個の数値で表現されるのじゃ。この中には、打率、ホームラン数はもちろん、とんでもないことに3塁打数、対左ピッチャー用のデータ（これは、そのバッターが左ピッチャーに強いか、弱いかを表す）など細かいデータがぶちこまれているのじゃ。

また、ピッチャーデータは35のデータで表されておる。その内訳は、防御率、勝敗数、スタミナ、スピード、他にも四球の数、死球の数、ボークの数！　と細かく作られておる。もちろん対左バッターの対戦成績だってあるんじゃぞ。まっこと、今までの野球ゲームからみると気が遠くなるほどじゃ。まさに超越野球ゲームじゃのう。

メイン画面。ここであらゆる設定をするのじゃ。

4つのモードを楽しめるんじゃ

さて、プレイヤーは次の4つのモードを選べるんじゃ。監督＆選手のモードを選べば、野球アクションとしてゲームを楽しめるぞよ。野球をいろいろな視点から捕えて楽しめるゲームといえよう。さて、その4つのモードの1つ1つをかんたんに紹介しておこうかの。

●コミッショナー　コミッショナーは、リーグ、チーム、球場の作成をするんじゃ。リーグは、アメリカのように2リーグ4地区にするか、日本のように2リーグにするか、1リーグだけにするかなど、いろいろ選択できるんじゃぞ。そしてチーム名の決定と本拠地となる球場の選択。さらに極めつけは球場の作成じゃ。球場の広さや、人工芝か天然芝、ドーム球場かどうかを選択し、ちょっと小さめの市民球場やメジャーリーグもびっくりの広い球場などと自分の好きなように作ることができるのじゃ。コミッショナーの役目は、これだけではない。リーグの運営じゃ。記録を管理し、1位決定戦までがんばるのじゃぞ。

データを入力して自分だけの球場が作れるのじゃ

●フロント　フロントの目的は、強いチーム作りじゃ。選手の細かいデータを25人分作成して名前をつけ、リーグ内のチームに血肉を与えるのじゃ。リーグが終わったらトレード、ドラフトをしてチームを強化するのも大事な仕事なのじゃのう。

細かいデータを入れて、ゲームを盛り上げるのじゃぞ。

●監督　このモードは、プロ野球のチームを率いて、自分のチームをNo.1にするのが目的のもっとも大事なモードなのじゃ。試合が始まったら、攻撃、防御面それぞれ15のコマンドを駆使して試合を指揮するのじゃ。コマンドの中には、ウィーバーのアドバイスとか、内外野のシフト、ファーストのダッシュ、バッターの積極性や2人プレイ時のハイドプレイもあるぞよ。なかでも、監督がマウンドに協議にいったりする場面は（これは、ピッチャーとキャッチャーに話をきく）おもしろいぞ。

もちろん、試合すべての進行をコンピュータ任せにできるぞい。

現代の野球で使用する作戦は、たいてい含まれているぞ。

●監督&選手　自分で選手と監督をプレイするモードじゃ。阪神の村山監督とか南海の野村監督みたいなものじゃ。キーボードを使い、実際にアクションゲームとしてプレイするモードじゃ。ただ試合中に、風向きを調べたり、ビデオテープで直前のプレイを見たり、バッターやピッチャーの対戦データを見たり、スピードガンを使ったりと、ゲームをより一層盛り上げてくれる機能がたくさんついておるぞ。

本当に究極?

さていろいろ書いてきたのじゃが、ワシが気になったところをいくつかあげておくぞ。

①カタカナか英語だけで漢字

が打ち込めない。これでは、盛り上がるものも……。

②データの入力時にテンキーが使えない。

③マニュアルが読みにくいので、慣れるまで手間がかかる。

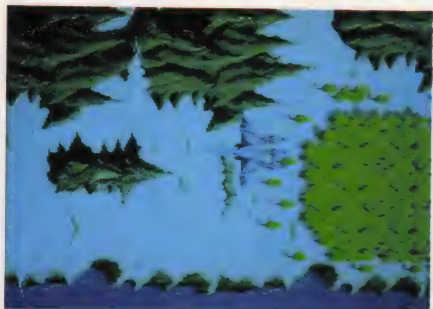
と3つあげてみたのじゃが、すべて、ゲーム内容以外の問題であることに注目してほしいのじゃ。内容がすばらしいだけにちょっとしたサービス精神に欠けるところが惜しいんじゃ。じゃが、ほんとうに奥の深いおもしろいゲームなので、ワシは自らのリーグを作成して楽しんでおる。

老い先短いワシじゃががんばるぞ。さらばじゃ、皆の衆……。

（文／超越ジイサン(62)）

エース、クワバラのダイナミックなピッチングを見よ。

コンドウのソロホームランで、同点じゃ。

OH! X68000 No.5

危ない予言の部屋

今月は、"うわさの域"を出てしまったうわさ（よーするに発売本決まり）のソフトの話をしよう。

まずは、「ドラゴンスピリット」。残念ながら発売が延期されてしまった。とは言うものの本誌が出る2週間後には、もう発売されているはずだからご心配なく（DEMPAマイコンソフト／5月20日予定）。さてもう1本は、前々からうわさのあった「アフターバーナー」だ。どうやらかなりのスピードで移植が進んでいるらしい（DEMPAマイコンソフト／7月予定）。

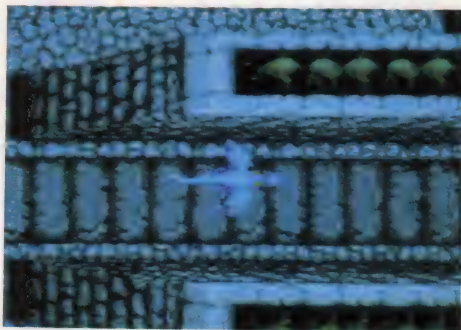
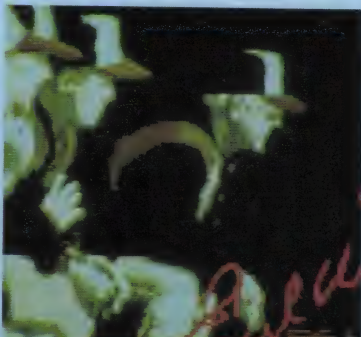
今月の最後を飾るのは、「リターン オブ イシター」。かの有名な「グラディウス」を移植したSPSが移植を進めている。これもまた情報が入りしだい紹介していくつもりなので首を長くして待っていておくれ（SPS／7月予定）。

最後に一言。グラ2の移植版が今年9月から来年春に出るらしいんだとさ……。

（文／謎の予言者）

アール・ウィーバー監督について——

皆は、アール・ウィーバーって誰？ と思っとるじゃろう。ウィーバー監督は、メジャーリーグで29年間監督をし、1407勝、勝率0・592という輝かしいハイアベレージを残した監督なのじゃ。

彼をもっとも有名にしたのは、その抗議方法じゃ。よく、メジャーリーグの試合を見ていると、監督が帽子を後ろにかぶり、後ろポケットに手を突っ込み、審判の鼻にくっつくぐらいの論争をしているのを見たことがあるじゃろう。ウィーバーは、その抗議スタイルの発明者なのじゃ。（写真はアミーガ版）

アイレム直送！ Rタイプの1面

7月下旬に発売を予定している「Rタイプ」。某日、アイレム販売のYさんが来社しまして、ホッカホカのX68版の写真をいただきました。

X68版は、もちろんディスク1枚に全面収録。Yさんのお話だと、X68のハードははじめてなので、かなり苦戦されているとか……。でも、開発10%の段階でこれだけ立派な画面。期待度大ですね。そうそう、X68版と同時期にMSX版も発売とのこと、こちらも楽しみですね！（文／CRuMi. IDa）

ファミコン

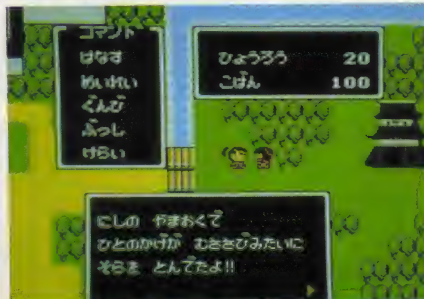
FAMICOM

とにかく、数で勝負だ!!

今月の材料

- 真田十勇士 ケムコ・ROM・5,800円
- 3Dホットラリー 任天堂・DISK・3,500円
- 消えた後継者 任天堂・DISK・2,600円
- バイオミラクル ぼくってウパ コナミ・DISK・3,300円
- 赤い要塞ファイナルコマンド コナミ・DISK・3,300円
- 妖怪道中記 ナムコ・ROM・未定
- ほか

真田十勇士

みんな「真田十勇士」っていう話を知ってるかな？　そう、信州・上田の真田幸村が、徳川家康の野望を打ち砕くために、一芸に秀でた仲間を集め、家康の首を取るというものだ。うーむ、じつにゲームにしやすい題材ではないか。

父親に家康の首を取ってこいと密命をうける幸村

ゲームスタート時は真田幸村ただ一人なので、まずは十勇士といわれる仲間を集めるのが目的。仲間は全部で10人いるので十勇士ということ。

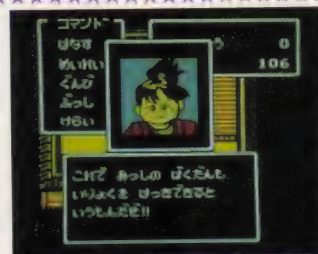
う～む、この情報は猿飛佐助のことを言っているようだな。

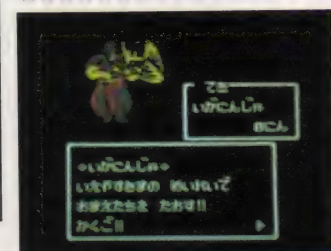
この仲間は当然最初はどこにいるのかわからないので、まずは町人の話をもとに一人ずつ見つけていく。見つけた仲間は必ず一つの特技を持っているので全員を完全に集めなくてはゲームは終わらない。たとえば上田から出るには関所を通らなくてはならないが、この関所は爆弾で爆破でもしなければ通れない、という情報を得る。こうなったら爆弾使いの望月六郎を探し出し、関所を爆破させるのだ。

こんな具合いに10人の技をうまく利用し、最終的には家康を倒そう。

１人目の勇士を見つけた。物資調達が特技の猿飛佐助だ。

また、このゲームのヒットポイント制が変わっていて、通常は数字のみで表されるがこれは部下の数で表される。ゲームスタート時は部下が20人いるので、ヒットポイントは20ということ。また、レベルアップというものがないので、部下を増やすことだけがキャラを強くする手段なのだ。部下を集めるには敵に話しかけて説得して部下にする方法しかないので、敵を殺してばかりではいけない。

このへんはじつに新しいシステムなので、プレイしていてもなかなか楽しめるのだ。ありがちなRPGに飽きた人は、このゲームをやってみることを勧めるぜ！

上田の関所を爆破するには爆弾使いの望月の力が必要だ。

名前	能　　力	武器
猿飛佐助	物資を調達してくる	手裏剣
望月六郎	爆弾を使う	爆　弾
根津甚八	舟をあやつる	吹き矢
三好清海	どんな鍵でも開ける	短　剣
三好伊三	岩や大木を動かす	金　棒
穴山小助	相場を調べる	槍
海野六郎	物探しがうまい	くさりがま
霧隠才蔵	町の情報を集める	けむり玉
由利鎌之助	人を見る目がある	剣
筧　十蔵	変装を見破る	鉄　砲

伊賀忍者が現れた。仲間にするか、攻撃するかはキミしだい。

もしも大きくて重たい石があったら、この伊三におまかせあれ！

3Dホットラリー

FAMICOM GRAND PRIX II 3D HOT RALLY

さてさて、みんなはファミコングランプリII、3Dホットラリーをプレイしてみたかな？ この号が出る頃には書換えも始まっているので、夜を徹してタイムトライアルしている人も多いはず。

今回はぜひとも大きくページを使って……と思いきや、「今月ページが少ないからね」の攻撃を食らってしまったのさ。とにかく濃縮ポンジュースのように、いくぞ。

とりあえず、車の紹介から。

○KATTOBI
速い！ とってもなく速い！ しかし、ダートや砂漠、雪道だと、ちょっとコースアウトしただけで、一気にスピードダウンしてしまう。ダメージにも弱いし、立ち直りも遅い。上級者向き。

○YONQUE
速度もまあまあ出るし、どの道でもオールマイティな走りを見せてくれる。ダメージも受けにくく、なかなかオイシイ。

○MONSTER
遅い！ しかし、なかなか豪快な走りを見せてくれる。ダメージも受けにくく……それにしても遅い！

といったところ。YONQUE→MONSTER→KATTOBIと難しくなっている。

攻略のポイントとしては、時速320キロを出せるスペシャルアイテム「ホット・ドット（ロッドじゃない）」を、いかにして取るかがタイム短縮のカギとなる。出現パターンは図のとおり、①から③をくり返す。「ブレーキをかけてでも全部取る」という意気込みでいたい。39個取ってゴールするのと、40個取ってゴールするのでは、タイムにえらい差が出てしまうのだ。

うまくリペアポイントを設定すれば、栄光がキミのものになるぞ。（SHOTAN・I）

HOT DOT 出現パターン

カットビ、ヨンク、モンスターの中から好みの車を選択しろ。

はてしない砂漠地帯を疾走する。砂にはまるとスピードダウンだぞ。

氷の面は滑りやすいのでカーブは十分減速しなくてはいけない。

消えた後継者

突然の記憶喪失から始まるこのゲーム。

「ん？ ここはどこなんだ。波の音が聞こえるが、海が近くにあるのか？」

草地に倒れている体を起こそうとすると、頭に激痛が走った。そのまま上を見上げるとそこには断崖絶壁があった。

「どうやら俺はあそこから落ちたらしい……」

多少冷静になると恐ろしいことに気づいた。自分に関する記憶がいっさい抜けているのだ。

なかば半狂乱になりかけたとき、崖の上から人の声が聞こえてきた。どうやら女性の声らしい。今の自分に関することがわかるかもしれない……、俺は崖をかけ登っていった。

意味ありげなスタートシーンから始まるこのゲームは「鬼ケ島」に続く任天堂のアドベンチャーゲームである。任天堂が作るアドベンチャーは凝った作りのものが多いが、いきなり主人公が記憶喪失っていうのも斬新だ。

また、このゲームは戦国時代から伝わる、死人が蘇るといわれる村で繰り広げられる連続殺人事件である。そこには綾城という財閥があって、遺産相続問題も起こっている。これら様々な要因が絡み合って事件が展開していくというものだ。

任天堂が作るだけあってストーリーも、登場人物もしっかり整理されている。しかも、任天堂お得意の前編、後編ものなのでどっぷりと楽しめるぞ。

ようやく名前を思い出した。本当は好きな名前を入れられる。

駅では駅員や村人から情報が入手できる。

ぼくってウパ

コナミはやることが違うぜ。今度の新作ゲームは年端もいかない赤ん坊が魔王を退治しにいく、なんてスゲーもんらしい。主人公のウパが使える武器は赤ん坊の必須アイテム「ガラ」のみ。あのガラガラ音がするやつだ。しかし、画面構成がケーキやお菓子で埋めつくされているのでなんとなくメルヘンチックな雰囲気を出している。

そしてなんといってもすごいのが攻撃方法で、ガラを敵に当てると敵はふくらむ。それを突き飛ばしてボスキャラを倒してしまうんだ。このへんは「夢工場・ドキドキパニック」に似た感じがする。やはり、マリオタイプのゲームは、うまく作ればいくらでもおもしろくできるんだなぁという気がした。主人公を赤ん坊にした着眼点は、さすがコナミといえるだろう。ディスクアクセスも面ごとなので、そんなにいらつくこともなくて、気が向いたときに気軽に遊べるゲームだね。女の子には人気が出るんじゃないかなぁ。

パワーアイテムを取ると2本足で歩いて無敵になるウパ。強い子だ

ガラでふくらませた敵に乗れば高いところもフワフワ行ける

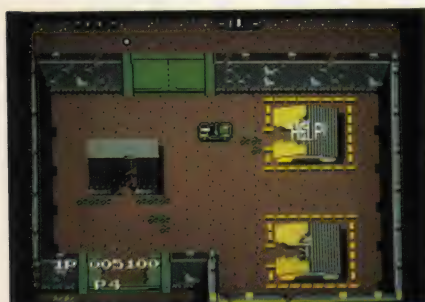
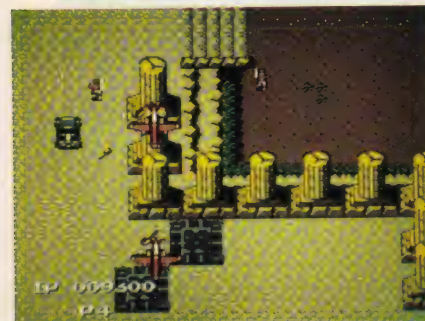
水中マスクをつければ水の中だって泳いじゃう。ウパ、ごくろう様

ファイナルコマンド

続いてコナミの新作第2弾は「ファイナルコマンド」だ。こちらは「ウパ」とは違って硬派な戦争ゲーム。4WD車単身で敵地に乗り込み、捕虜を救出しながら敵の大将を倒すというもの。

こちらの武器はバルカン砲とパワーアップする爆弾だ。収容所を見つけたら爆弾で破壊し、味方を救出する。このへんは「チョップリフター」を思わせるぜ！ そして並みいる敵をなぎ倒し、救出ヘリコプターで助けた捕虜を基地へ輸送する。

このゲームはいたずらに難しくするのではなく、あくまでもゲームバランスを重視した作りになっているので、ハマるってことはない。また、マルチ2プレイヤーシフトを採用して、2台同時プレイが可能なほかに、運転と攻撃を分担するなんて芸当もできるのでおもしろさは2倍にふくれあがるぜ。カンタンすぎるという声も聞かれそうだが、こんなアクションゲームがあったっていいじゃないんだろうか。

おや？格納庫の中から助けを求める声がする。きっと捕虜兵だ

爆撃機の攻撃は、よく見ればカンタンによけることができる

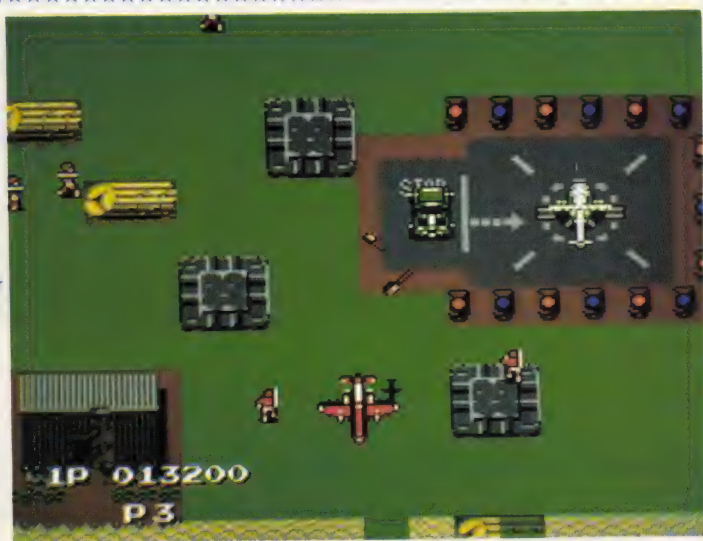
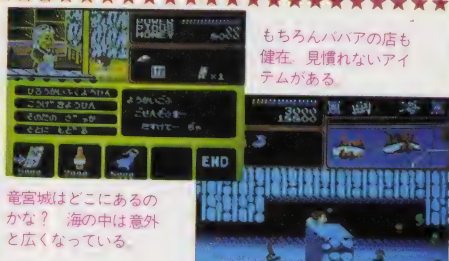
ヘリコプターに、救出した兵を乗せよう

ナムコ新作は大作ぞろい!!

©㈱ナムコ

●妖怪道中記

PCエンジンで発売になったばっかりだと思ったら、いきなりファミコンでも6月下旬に発売となる。内容等はBEEP読者ならもうご存知のことと思う。まあ、PCエンジン版よりちょっと絵はシンプルだけど内容のほうはより充実！ ファミコンユーザーは見逃せないぞ。

ロからエクトプラズマのようにもんもたろーが出てくるぞ。

もちろんババアの店も健在。見慣れないアイテムがある。

竜宮城はどこにあるのかな？ 海の中は意外と広くなっている。

●カイの冒険

4月号でちょっと紹介していた「ザ クエストオブカイ」が名前も新たに7月上旬にお目見えする。

女神イシターとの戦いに破れ、ロッドの光に魔力を封じられたドルアーガが復活し、ロッドを塔の最上階に隠してしまったのだ。これを見たイシターは、王に仕える巫子のカイに魔法を与え、ロッドを塔から持ち帰るように告げた。はたしてカイは、危険なドルアーガの塔からロッドを持ち帰ることができるのだろうか。

●三国志 中原の覇者

「独眼竜政宗」を大ヒットさせたナムコが送る、シミュレーションゲーム第2弾は、中国統一を目指す、三国志だ。

●源平討魔伝

滅びた平氏の恨みをはらすために、地獄から蘇った平景清。三種の神器を手に入れて、目指すは源頼朝のいる鎌倉だ。壇の浦からの道のりには、数々の源氏方兵士や妖怪が待ち受けているぞ。これはビデオゲーム版のストーリーだけど、ファミコン版ではどういうふうになるのかな？ あの雰囲気を損なわないように移植してくれることを期待しよう！

発売は8月中旬予定だ。

●ファイナルラップ

ビデオゲームでは最高8台まで通信で連結して、バトルを繰り広げたこのゲーム。鈴鹿サーキットを舞台に、F-1日本グランプリを体験できるレーシングゲームだ。

しかし、ファミコンではそんな通信はできないし、どうなるのだろう？ 発売は8月上旬だ。

前方の車がもたついているぞ。スタートダッシュだ。

アウト・イン・アウトで、ぶち抜いてしまえ。

●ファイナルラップの写真はビデオゲーム版のものです。

おぞましき源平キャラクター

発売月日		ゲーム名	対応機種	メーカー名	価格
5月	13日	ディープダンジョンIII	FC	スクウェア	5,900円
	27日	ファミコン探偵倶楽部 後編	FCD	任天堂	2,600円
		ナムコクラシック	FC	ナムコ	5,900円
		サラダの国のトマト姫	FC	ハドソン	5,900円
		忍者くん阿修羅の章	FC	ユーピーエル	5,300円
6月	3日	ギャリバン	FC	日本物産	5,800円
	17日	超惑星戦記メタファイト	FC	サン電子	5,300円
	中旬	1943	FCD	カプコン	5,300円
	下旬	究極ハリキリスタジアム	FC	タイトー	5,500円
		スーパーブラックオニキス	FC	BPS	5,900円
		ベストナインプロ野球スペシャル	FC	アスキー	5,800円
		妖怪道中記	FC	ナムコ	4,900円
		じゃりん子チエ	FC	コナミ	未定
		グレート・タンク	FC	SNK	未定
		ファミ戦	FC	任天堂	5,500円
		燃えろ!!プロ野球2	FC	ジャレコ	未定
7月	上旬	カイの冒険	FC	ナムコ	3,900円
		飛龍の拳II	FC	カルチャーブレーン	5,500円
		レインボーアイランド	FC	タイトー	未定
	中旬	三国志 中原の覇者	FC	ナムコ	未定
		名人戦	FC	SNK	5,900円
	下旬	めぞん一刻	FC	ボーステック	未定
		不如帰	FC	アイレム	未定
		スーパーリアルベースボール'88	FC	バップ	5,500円
		孔雀王	FC	ポニー	未定
8月	上旬	ファイナルラップ	FC	ナムコ	未定
	中旬	源平討魔伝	FC	ナムコ	未定
		スーパーマリオブラザース3	FC	任天堂	未定
		キック&ラン	FCD	タイトー	未定
未定		ファイナルファンタジーII	FC	スクウェア	未定
		ナイトライダー	FC	パック・イン・ビデオ	未定
		三国志	FC	光栄	未定
		ムーンボールマジック	FCD	DOG	未定
		武田信玄2	FC	ホット・ビィ	未定

PINBALL GRAFFITI

ピンボール グラフィティ

Ball・1

F-14 TOMCAT
(ウィリアムズ)

撮影●石森均　文●西島孝徳

INTRODUCTION（序）

ピンボールが、好きだ。幾十もの光線を放つ、あの不落の要塞のような外貌が好きだ。いかにもアメリカ的な、ときにはケバケバしくさえも見えるバックグラスが好きだ。

基本的な技術さえ会得すれば、およそすべてのマシンに応用が効く、柔軟なシステムが好きだ。なにより、小粋なバーの片隅がよく似合うアダルトさが好きだ。

技量さえあれば何度でもリプレイできる点もじつに好きだが、ピンボール・フリークはそんな些末なことを声高に言ったりはしない。

こんな素敵なピンボールの世界にキミを招待したい、というのがボクのねらいだ。このページを見たあとで、少しでも「ピンボールをやってみたいな」と思ってくれたら、ボクにとってこれ以上の喜びはない。

キミもそろそろ「大人のゲームプレイヤー」へと脱皮し始めていいころではないだろうか?

THE EXTERNALS（外観）

今回紹介するマシンは「F-14 TOMCAT」という、米ウィリアムズ社製のピンボールである。ウィリアムズ、と言ってもピンとこないかもしれないが（メタルフレーム眼鏡に運動靴、というディープなビデオゲームマニアなら「ディフェンダー」を想い出すのだろう）、昔から独創的なデバイスを取り入れたり、最近ではランプウェイやキックアップホールなどを巧みに配した「3次元ピンボール」を身上とする、ピンボールのビッグビジネスだ。

「TOMCAT」もご多分にもれず、大仕掛け小仕掛けの詰まった上出来のマシンである。

このゲームのモチーフは、アメリカの戦闘機F-14トムキャットの、どこかの国の大将ヤゴフとの空中戦である（話はそれるが、戦闘機「トムキャット」があるなら、「ジェリーマウス」という名の偵察機くらいあってもよさそうだが、もちろんそんなもの、米軍は保有していない。しかし、アメリカの空を守るのが「女の尻を追い回す男」では、西側の防空体制に一点の曇りが見えないか?）。まあ、ピンボールにおける「アフターバーナー」と思ってくれていい。

マシンの上部には3色のフラッシュライトが付いており、ときおりまばゆく点滅する。ド派手でありながらも、カッコいいバックグラスの下にはスコアパネル（〝#1 IN THE WORLD〟と書いてある。たいした自信ではないか）と、その左右に大きなスピーカーがついている。プレイヤーめがけてステレオサウンドのシャワーを浴びせかけるわけで、最近のピンボールのトレンドだ。

▲バックグラス。見るからに、映画「トップガン」のノリである。この絵に比べて、下のスコアパネルが少し寂しい気もする。

THE FEATURES（仕掛け）

プレイフィールドについては、フィーチャーの説明のなかで述べていくことにしよう。

プランジャーにボールがセットされると、フィールド上のランプが下から徐々についていく。さながらバックファイヤーだ。打ち出されたボールは滑走路を模したランプウェイを通り、フィールドの中に入る。

〝TOMCAT〟ターゲットをとると、右上のROCK ONが点灯する。そこで、そのランプ目がけてボールを打ち込むと、ボールはランチレーンをかけ上がり、ロックオンとなる（ここでスコアパネルに注目してほしい。〝WEAPON SYSTEMS〟と表示され、敵機に照準がロックされるデモが見られる）。

ボールは3つまでロックされるが、〝TOMCAT〟はコレクト

されるので、上部の2フリッパーを使ってとれるだけとっておくのがよい。3ボールをロックし、ROCK ONの上のRELEASEが点灯したら同じようにボールを打ち込めば、前述のフラッシュライトと、サイレン、そして"TARGETS SIGHTED"の文字が光り、音がなり、踊るなか、4ボールマルチがスタートする。

つまりここまでは「サワリ」で、ここからが本当の「戦闘」だ。なるほど、4つのボールがフィールドを乱れ飛ぶさまは空中戦を思わせる。

さてここで例のランチレーンを見ると、LANDINGのランプがついているはずだ。またまたボールを打ち込むと着陸し、ボーナス点が入ってふたたびフィールドに戻ってくる（タッチアンドゴーだ）。3回着陸するとジャックポットとなり、そのときの状態に応じて高得点（下限が70万点！）が与えられる。普通ならこれ一つでまずリプレイとなるので見逃せない。

ところで問題のヤゴフだが、こいつを倒すには、フィールド左側の、ランプウェイの陰になっている部分にボールを入れるといい。

ヤゴフには7人の部下がいて、ボールを入れるたびに1人ずつ倒していくことになる（そのたびに、ALPHA、BRAVO、……と書かれた、フィールド手前のランプがついていく。これは「通信コード用語」というやつで、「D・E・T」などの似た音を間違えずに伝えるため、それらを頭文字とする単語で送信するというもの。映画「ウォー・ゲーム」冒頭のICBMサイロのシーンに出てくる）。7人皆殺しにすれば、御大ヤゴフの番になるから、とどめの一撃を食らわせてやるといい。使命達成の報酬はボール1個だ。

なお、このターゲットには強力なキックバックが仕掛けてある。ターゲットをヒットしたボールは高速で落ちてくるので注意。

以上でおもなフィーチャーの説明を終える。説明というには駆け足過ぎるが、本来、よいピンボールであれば、フィールドを見ただけでプレイしたい気になるものである。文章を押しのけてまで、どでかく居座った写真を見てイマジネーションを広げてほしい。

▲フィールド全景。①ランプウェイ②ランチレーン③キックバック。①の下にヤゴフがいる。当然だが、絵のヤゴフ(右上フリッパーそば)にぶつけても無意味。

▼フィールド上部。①のレーンはホースシュー。フリッパーの間隔が広すぎるようにも見えるが、②のバンパーが案外役立つので大丈夫。

豪華限定版

新明解ナム語辞典

定価5,000円

好評発売中!!

西島孝徳著

ナムコファンによる、
ナムコファンのための、
ナムコのすべてがわかる本

B5判プラスチック装・ダンボール函入り・
本文280ページ・オールカラー
★海外でもそのブック・デザインが高く評価されました。
ニューヨーク・アートディレクターズクラブ国際展入選
ブルーノ・ビエンナーレ入選

限定本ですので、なるべくお近くの書店でお申し込みください。

namco

はっきり言って

超マニア本です!!

なにしろ5,000円という値段の高さ。ちょっと手が出ない。でも，5,000円分のおもしろさは詰めこんだつもり。表紙はゲームの基板を模した業界初のプラスチック装。ちょっとシビれてしまうぞ。中身もオールカラーで，未公開のイラストや未使用キャラが載っているかと思えば，懐かしのディグダグ・ドルアーガの塔のテーブルPOPまでおまけについてくる。思わず机の上に置いておきたくなるときめき本。お金のない人は，貧しい身の上をうらもう。

新明解ナム語辞典

史上初の，ビデオゲーム専門用語辞典。収録範囲は，「おそ松くんダービー」から「ドラゴンスピリット」まで1,134項目。新旧のナムコ・ビデオゲームと，それに関するキャラクター名・特殊現象名から，ナムコット・エレメカ・ロボット・一般ビデオゲーム用語まで網羅。さらに，復刻版・小型テーブルPOPもおまけについてくる。NGを知らないキミも，ラジアメがわからないあなたも，これさえあればいっぱしのナムコ通になれる!

㈱日本ソフトバンク 出版事業部 〒102 東京都千代田区九段南2-3-26 ☎03(261)4095

最強のセガ本＝『セガ・ハイテク図鑑III』がやってきた！

4M（メガ）パワー炸裂（さくれつ）だ!!

- ■アフターバーナー
- ■ファンタシースター
- ■スーパーワンダーボーイ モンスター・ワールド
- ■オパオパ
- ■トライフォーメーション
- ■ファミリーゲームズ

BOM

SEGA

GOOOOO

好評発売中

HARVEY COMICS

話題の新作紹介と
新攻略テク満載！
好評シリーズの第3弾だ！
B6判／112ページ／定価600円

日本ソフトバンクのセガBOOKラインナップ!!

セガ・ハイテク図鑑II
エイリアンシンドローム／SDI／ファンタジーゾーンII／覇邪の封印ほか／B6判／112ページ／定価600円

セガ・ハイテク図鑑
ザ・プロ野球／アウトラン／赤い光弾 ジリオン／ロレッタの肖像ほか／B6判／112ページ／定価600円

Beepポケットシリーズ3
ファンタジーゾーン／北斗の拳／ダンプ松本
B6判／88ページ／定価480円

好評発売中！ご注文はもよりの書店にお申し込みください。
●ご注文に関するお問い合わせは、日本ソフトバンク出版事業部 03(261)4095まで

キミはもう、MSX応援団を、みてくれたか。

キミはもうすでに、大変身した「MSX-Oendan」を見たか!? 表紙もマークも、もちろん中身もグレードアップ! 攻略法はより早く、新作情報はより深く、そして読者のページはより楽しく――をモットーに、キミたちといっしょに考え、いっしょに作る、そんな幅広い情報誌にしたいな、とそう思うわけであります。今まで「応援団」のファンだったキミ、このページを見て「おもしろそうだな」と思ったキミ、今すぐ書店に走れ!

そんなワケで、6月号の特集は「アドベンチャーゲーム特集」。今、MSX界は空前のアドベンチャーゲームラッシュだ!! ボクらの、純粋でパワフルな冒険心(アドベンチャースピリッツ)をたぎらせてくれる、今、話題のAVG、「殺人倶楽部」「マンハッタンレクイエム」「カサブランカに愛を」「陽あたり良好!」「セイレーン」「映画狂殺人事件」の6本を大々的に紹介! さらに今月は、大変ながらくお待たせの「プロジェクトT」の発表もあるよ! お楽しみに!!

今月はアドベンチャーゲーム大特集!

MSX oendan

MAGAZINE FOR MSX BOYS
MSX応援団

NEW

6月号は5月9日発売!!

編集・発行/㈱マイクロデザイン 〒104 東京都中央区新富2-4-5 N・K新富ビル5F TEL.03(551)9381(代表)

書店品切又はバックナンバーのご購入は、直接 ㈱マイクロデザインまでご連絡下さい

発売元/大陸書房

ファミコン探偵倶楽部™
消えた後継者 前編 後編

後編をプレイするには、前編のディスクカードが必要です。

我、甦らん……。

恐るべき伝説の残る明神村。
老婆の遺産をめぐって次々
と起こる連続殺人事件。
本格推理アドベンチャー、
任天堂から遂に登場！
謎を解くのは　―　君だ‼

前編：FMC-TC1 両面ソフト
希望小売価格 2,600円
4月27日(水)発売予定

後編：FMC-TC2 両面ソフト
希望小売価格 2,600円
6月14日(火)発売予定

ディスクライターでの書き換え予定は、前編5月14日(土)より、後編6月28日(火)からです。
ディスクカードにNINTENDOと刻印のあるものに限ります。

任天堂
テレホンサービス
東　京　03-540-9999
大　阪　06-210-9999
京　都　075-525-3444
名古屋　052-586-3000
札　幌　011-612-4144
岡　山　0862-55-2130

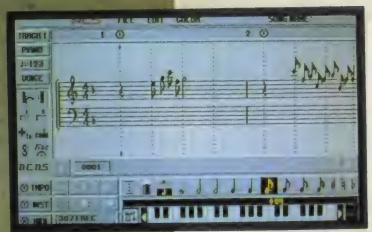
夢いっぱいディスク
DISK SYSTEM
ファミリー コンピュータ ディスク システム

ディスクカード書き換え中	メーカー名	ソフト名
	コナミ	ツインビー（片面ソフト）
	コナミ	グーニーズ（片面ソフト）
	任天堂	ドンキーコング（片面ソフト）

お子様向シンプルゲーム！

任天堂株式会社　本社　〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地(075)541-6113
東京支店(03)254-1781　大阪支店(06)245-4155
名古屋営業所(052)571-2506　岡山営業所(0862)52-1821　札幌営業所(011)621-0513

“中山美穂のトキメキハイスクール”の電話回線は、63年5月20日(金)をもって終了させていただきます。たくさんのお電話ありがとうございました。また、まちがい電話でご迷惑を、かけました事、深くおわび申し上げます。なお、電話回線終了以後、ゲームヒントをお知りになりたい方は攻略本をご参照ください。

MUSIC-ART88
好評発売中!
価格14,800円
音楽色の暮らし。
MUSIC-ART88
ミュージックアート
●画面上に表示された五線紙の上にシリアルマウスで音符を置いていくだけの簡単操作で、誰でも、どんな曲でも入力できます。
●画面上の鍵盤からも容易に曲が入力できます。
●入力した楽譜によって、ピアノなどリアルな60音色の中から15の音を同時に鳴らして演奏することができます。(FA、MA)
●MIDI対応の外部楽器を演奏することができます。(要インターフェース)
●入力した楽譜がプリントアウトできます。
●一人で楽器のパート練習やカラオケの練習ができます。
●PC8801SR以降FA、MA対応。
NCS 日本コンピュータシステム株式会社

DECO

G.M.O. RECORDS

これぞDECOサウンドの真髄。

遂にデータイースト・ゲーム・ミュージック登場！

データイースト ゲーム・ミュージック

収録曲：カルノフ〔KARNOV〕/チェルノブ〔ATOMIC RUNNER CHELNOV〕/サイコニクス・オスカー〔PSYCHO-NICS-OSCAR〕/ダーウィン・4078(アレンジ・バージョン)〔DARWIN 4078(ARRANGE VERSION)〕/スーパー・リアル・ダーウィン〔SUPER REAL DARWIN〕/ヘビー・バレル〔HEAVY BARREL〕/ポケット・ギャル〔POCKET GAL〕※COのみワンダー・プラネット〔WONDER PLANET〕収録。⊙楽譜、解説書付。

LP:ALR-22925 ¥2,200 CT:ALC-22925 ¥2,200 CD:28XA-205 ¥2,800

5/10 ON SALE

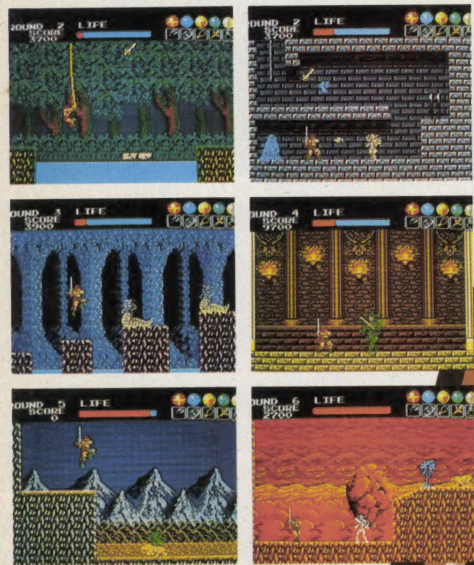
《GMOテレフォンサービス開設！》

GMOレーベルの情況、ニュースをいち早く伝えるため、GMOテレフォンサービスを開局！毎月ホットな情報を流していますのでぜひ聞いてください。(毎月20日に内容が変わります。)

03(452)1939

G.M.O.ファンの皆様へ

G.M.O.カタログプレゼントの申し込みは62年12月末で終了しておりますが、期日を過ぎましても申し込みが相次いでいます。せっかく申し込みいただいても発送できませんのでご了承下さい。

アルファレコード株式会社 販売元：ワーナー・パイオニア株式会社

SEGA

天才バカボン

©フジオ・プロダクション
2メガ FM音源対応 5,500円

ハチャメチャ・ギャグの連続なのだ！

超人気ギャグマンガ"天才バカボン"がついに登場。FMサウンドに乗ったアニメチックなキャラクターの動きもグー。ご存知バカボンのパパが繰り広げるハチャメチャ・アドベンチャーゲームなのだ。

ギャグマンガの王様がゲームになるゾ！

新作ゲーム情報

■人気のジェットヘリゲームを完全移植！
サンダーブレード

■パドルコントロール対応の本格サーキットゲーム
スーパーレーシング

■究極の熱戦野球のシミュレーションゲーム！
熱球甲子園（仮称）

■「三つの試練を遂げた者に王位をあたえる」アクションRPG大作!!
ロード オブ ソード

●メガソフトは、セガ マスターシステム、マークIII共通のゲームソフトです。

エキサイティング パズル

各1,500円（252ピース）

ゲームセンターで人気を独占しているセガのゲーム。そのハイライトシーンがジグソーパズルで登場です。ジグソーの面白さと息を飲むシーンが、いつでも楽しめます。君も「エキサイティング パズル」に挑戦しよう。●アフターバーナーII（2種類）●サンダーブレード●スーパーハングオン●アウトラン●スペースハリアー、全部で6種類！

超越ビジュアル・迫力サウンド
ビデオゲーム新世代マシン
セガ マスターシステム
￥16,800

株式会社 セガ・エンタープライゼス
お問い合わせは
〒144東京都大田区羽田1-2-12 電話03(742)7068 本社消費者サービス

ドラマチックRPG

ARCUS

物語は
RPGを覚醒する。

この国に、かつてない大きな異変の波が押し寄せてきている。父の墓前に別れを告げたジェダ・チャフは、形見の剣と鎧を持って旅立った。「父はなぜ騎士を拾て、樵になったのか？」騎士になればその答えがわかるはずだと、功名を求めあてのない青春の旅に向かう彼を巻き込む、アルカサス王国の異変事。部族も、旅の目的も違う者達が出会い、そこから本当の旅が始まろうとしていた。過去、精霊達に見放され大自然の神秘の力「魔法」を封じられたその歴史ゆえか、平和の番人と伝承される"黄金の竜"自らが、「太陽がその光を失う時、最後の審判が下る」と国王に最後通牒を発してきた。この国に降りかかる審判とは何か！運命という大河に巻き込まれ、翻弄される六人の行く手に壮大なドラマと真実が待っている……人は、歩む道の終りを知ることはできない。

■フルカラー・グラフィックの3Dダンジョン。人工迷路の他に自然の地形迷路もある。
■自然宗教を核として設定された、独特のファンタジー物語がビジュアル・グラフィックで展開する。
■パソコンRPGならではの、画期的キャラクター・レベルシステムを開発

●PC-8801R/H/VA(5"2D 3枚組、全曲サランドボードII対応)
●PC-9801 5月下旬発売!! ●MSX2移植進行中!!

Game Creative Staff
WOLF TEAM
株式会社ウルフ・チーム 〒162 東京都新宿区下宮比町2-18-209 TEL.03(269)8650

Beep 1988 JUNE 6 ビープ
昭和63年6月1日発行(毎月1回1日発行)第4巻6号通巻44号
発行人・孫正義 編集人・笹口幸男
発行(株)日本ソフトバンク出版事業部
〒102 東京都千代田区九段南2-3-26井関ビル 電話 営業03・261・4095 編集03・265・5808
定価390円
雑誌17659-6 T4911765906390 Printed in Japan